

MANUEL DES DIABLES

Ce Manuel Complet des Diables permettra au Maître de Donjon de damner les personnages les plus angéliques. Ces créatures diaboliques représenteront un nouveau défi à la sagacité des joueurs et aux pouvoirs de leurs personnages.



Produits du Donjon

LE LIVRE DE FEU

Manuel des Diables

Pour les Règles Avancées de Donjons & Dragons 1ère édition

Auteurs :
Stephen H. Dorneman, Jonathan Edelstein, William Fawcett, Ed Greenwood, Jeff Grubb, Gary Gygax, Philippe Magnin, Phil Masters, Frank Mentzer, Tom Moldvay, Dave Morris, Arn Ashleigh Parker, Lewis Pulsipher, Gregory Rihn, Chas. Sagui, John Terra, Alexander von Thorn, Christopher Wood, Jo Jo Zeke

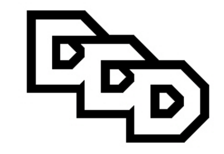
Illustrateurs intérieurs :
Emmanuel Arbabe, Jeff Easley, Larry Elmore, Stephen Fabian, Robert Garcia, Jim Holloway, Alan Hunter, Bob Maurus, Russ Nicholson, Darlene Pekul, Vinod Rams, David C. Sutherland III, David A. Trampier

Les illustrations inédites des conjointes des archi-diables sont de John Dowson :
http://john-dowson-gallery.blogspot.com/

Illustrateur couverture :
Jean-Pierre Targete
http://www.targeteart.com/

Designer couverture :
Rag-Naroth

Traducteur :
Galliskinmaufrius
galliskinmaufrius@gmail.com



Le Donjon du Dragon
http://www.donjondudragon.fr/

DDD 2011

Version 2.0

Table des Matières

Avant-propos

Le parti pris de ce manuel est de se limiter à la première édition des **Règles Avancées de Donjons & Dragons**, soit une période allant de 1977 à 1988. Ce manuel ne contient donc aucun baatezu ! Le présent ouvrage est la somme d'un travail de *compilation*, de *traduction* et d'*organisation*.

Il a fallu compiler les informations éparses sur les diables. Les sources principales sont les deux MANUELS DES MONSTRES mais les contributions majeures sur les diables et les Enfers sont dues à Ed Greenwood et à ses articles parus dans DRAGON MAGAZINE. Enfin, c'est dans d'autres magazines que des informations très utiles sur le sujet sont à rechercher.

Il a fallu traduire les textes anglais. Le MANUEL DES MONSTRES a été traduit en français, mais j'ai pris la liberté de réviser cette traduction pour l'inclure dans le présent ouvrage. Il n'y a bien que l'article sur le Paladin Noir qui soit paru à l'origine en français.

Il a fallu organiser l'ensemble des articles ; j'ai pour cela choisi une division en sections « Joueur », « Maître » et « Monstres », pour reprendre la répartition des trois manuels de base des règles d'**AD&D** 1e. Il a fallu également mettre les articles en ordre et supprimer les répétitions inutiles afin que l'ensemble acquière son unité.

L'avocat du Diable

Le travail d'*organisation* n'a en aucun cas signifié une quelconque *rationalisation*, c'est-à-dire, une mise en cohérence des diverses informations ainsi agrégées. La rupture la plus flagrante étant la disparition de Satan et des anges de la cosmologie d'**AD&D** 1e. Alors que ceux-ci apparaissent dans des articles de DRAGON MAGAZINE en 1979 et 1980, Gary Gygax les exclue formellement des règles officielles d'**AD&D**, bannissant littéralement Satan du jeu, et remplaçant les anges par les devas, planetars et solars, officialisant la substitution dans le MANUEL DES MONSTRES II en 1983.

Il convient juste de rappeler ici qu'en 1981, la société TSR Inc. est attaquée par une association de parents d'adolescents suicidés qui accuse le jeu **AD&D** d'être la cause directe du suicide de ces jeunes, notamment en promouvant le satanisme. La publicité autours de cette affaire étant à double tranchant : on comprend que Gary Gygax ait, à compter de cette date, refusé que toutes les publications officielles de TSR mentionnent Satan, les anges ou toute autre entité appartenant au dogme d'une religion actuellement pratiquée dans le monde.

Néanmoins, vous trouverez dans ces pages, Satan et les anges, pour une utilisation ludique de ces êtres de fiction, à charge pour les Maîtres du Donjon d'expliquer leur présence (ou leur absence) dans sa propre campagne. A ce propos :

Décharge

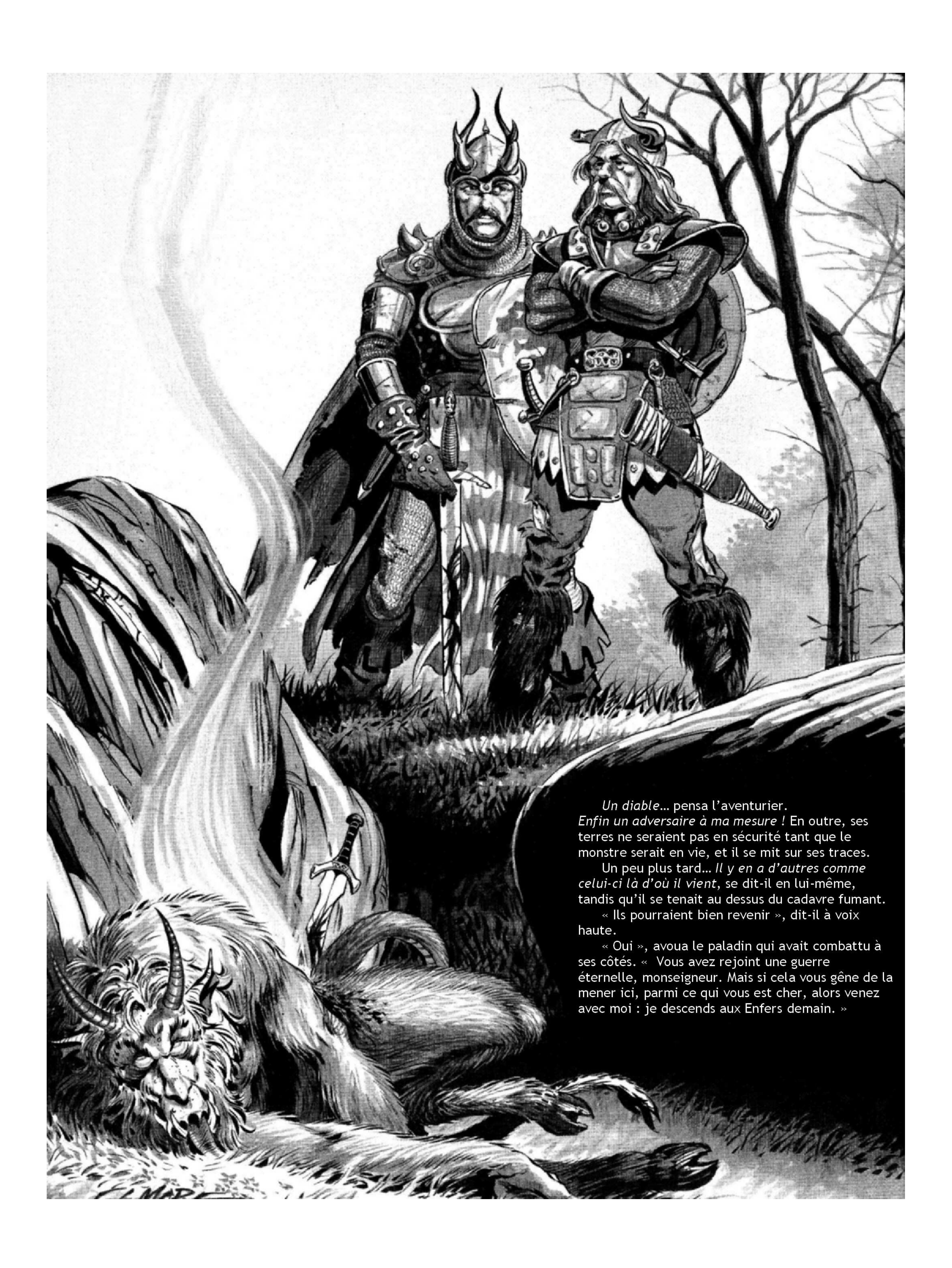
Les **Règles Avancées de Donjons & Dragons** sont un jeu de rôles d'aventures fantastiques. Une partie de ce qui est présenté ici ne convient pas aux enfants et / ou aux jeunes lecteurs. C'est la raison pour laquelle nous recommandons fortement une supervision parentale.

AD&D est un jeu et, en tant que tel, ses créateurs ont voulu y instiller une certaine ambiance qui évoque un monde mystérieux plein de dangers, de magie et de créatures merveilleuses. Nous voulons insister sur le terme « jeu ». **AD&D** a peu à voir avec la réalité. C'est un moyen d'évasion conçu pour distraire les joueurs pendant quelques heures, après quoi le jeu est rangé sur son étagère et tout le monde retourne à sa « vie réelle ».

En tant que jeu, **AD&D** plonge les joueurs dans des situations (conflits) qui doivent être résolues en usant d'astuce et / ou de talents, d'armes ou d'autres moyens dont disposent les personnages des joueurs. Tout ceci, bien sûr, n'existe uniquement que dans l'esprit des joueurs. Tous ces conflits imaginaires sont également résolus avec des moyens imaginaires. Certains conflits sont résolus pacifiquement par la négociation, le dialogue ou d'autres moyens non-violents. Parfois, ils sont résolus par la magie. Mais le plus souvent ils sont résolus par la force (*i.e.* : la violence). Encore une fois, toute action dans **AD&D** se déroule dans l'esprit des joueurs.

AD&D n'a rien à voir avec l'apologie de l'occulte, de la toxicomanie, du suicide des jeunes ou des actes de violence gratuite. Les auteurs ne prônent absolument pas l'usage de la violence pour résoudre des situations de la « vie réelle ». En fait, nous le condamnons. Encore une fois : cet ouvrage est une œuvre d'imagination et le lecteur devrait le garder en mémoire. Si vous n'êtes pas capables de distinguer la réalité de l'imaginaire, vous devriez fermer ce livre et vous faire aider par un professionnel. [Ou bien au moins, faire une photocopie de cette décharge et la relire avant et après CHAQUE partie d'**AD&D**.]

Juste pour que nous soyons bien clairs sur ce point : tenter de rendre un culte aux diables présentés ici ne vous apportera rien si ce n'est de passer pour ridicule aux yeux de vos pairs. Nos diables sont « artificiels ». Il en est de même pour les « sorts magiques » présentés dans **AD&D**. Ils sont factices. Artificiels. Imaginaires. Malgré tous les efforts que vous ferez pour lancer un sort d'*invisibilité* sur vous-mêmes, il ne se passera rien du tout. Sommes-nous bien sur la même longueur d'onde, ici ? Bien. En voilà assez dit.


Un diable… pensa l’aventurier. *Enfin un adversaire à ma mesure !* En outre, ses terres ne seraient pas en sécurité tant que le monstre serait en vie, et il se mit sur ses traces.
Un peu plus tard… *Il y en a d’autres comme celui-ci là d’où il vient*, se dit-il en lui-même, tandis qu’il se tenait au dessus du cadavre fumant.
« Ils pourraient bien revenir », dit-il à voix haute.
« Oui », avoua le paladin qui avait combattu à ses côtés. « Vous avez rejoint une guerre éternelle, monseigneur. Mais si cela vous gêne de la mener ici, parmi ce qui vous est cher, alors venez avec moi : je descends aux Enfers demain. »

Section des Joueurs

« Par moi, vous pénétrez dans la cité des peines ;
par moi, vous pénétrez dans la douleur sans fin ;
par moi, vous pénétrez parmi la gent perdue.

La justice guidait la main de mon auteur ;
le pouvoir souverain m’a fait venir au monde,
la suprême sagesse et le premier amour.

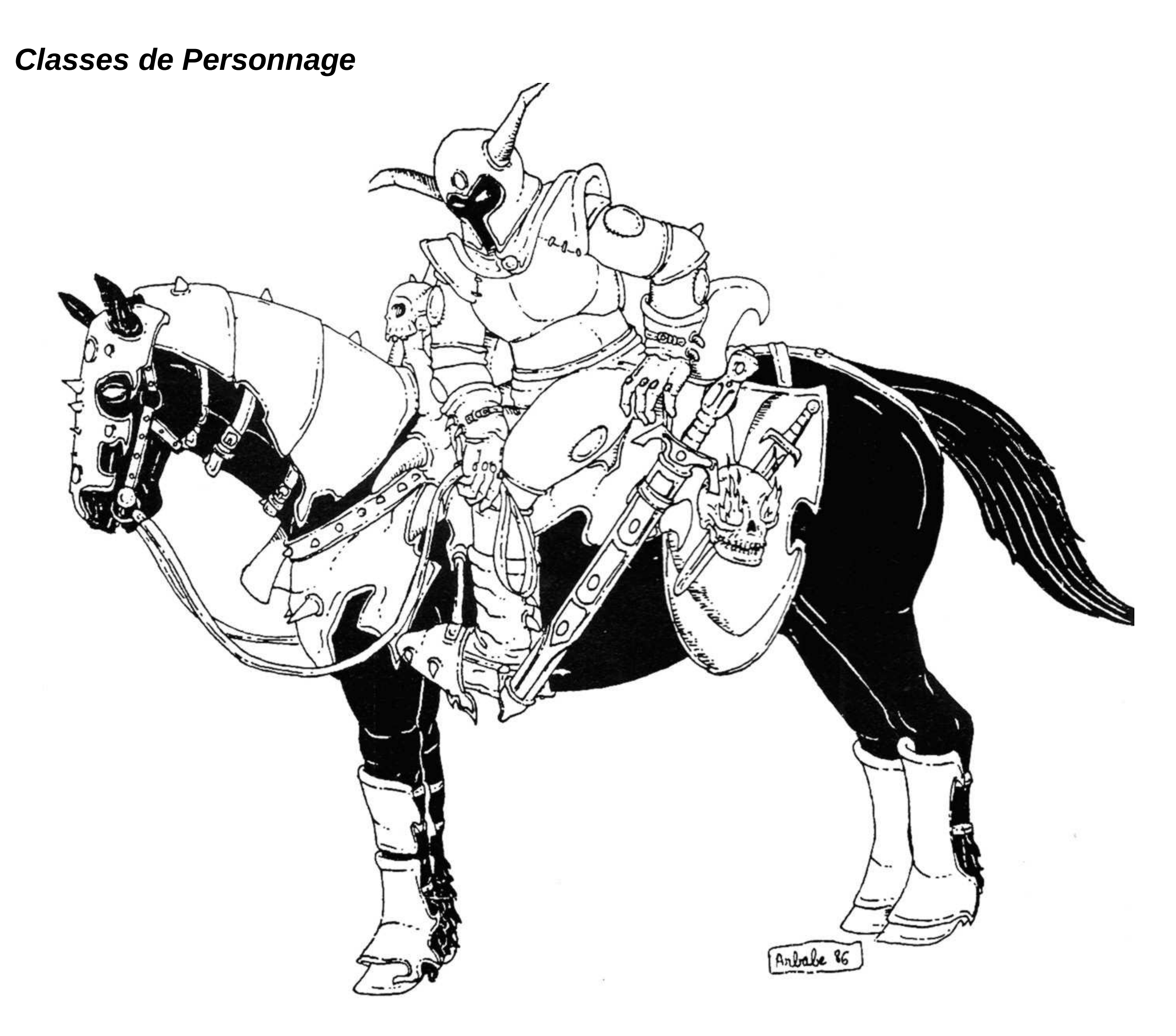
Nul autre objet créé n’existait avant moi,
à part les éternels ; et je suis éternelle.
Vous, qui devez entrer, abandonnez l’espoir. »

Je vis ces mots, tracés d’une couleur obscure,
écrits sur le fronton d’une porte, et je dis :
« Maître, leur sens paraît terrible et difficile. »

Il répondit alors comme doit faire un sage :
« Il te faut maintenant oublier tous les doutes,
car ce n’est pas ici qu’un lâche peut entrer.

Nous sommes arrivés à l’endroit où j’ai dit
que tu rencontreras des hommes dont la peine
est de perdre à jamais le bien de l’intellect. »

Dante
LA DIVINE COMEDIE
L’Enfer – Chant III



Paladin Noir (classe clivée de paladin)

Celui qui n'a jamais vu se profiler la silhouette inquiétante du paladin noir, le soir, sur les sombres collines que hantent fantômes, revenants et autres gargouilles en délire les nuits de Sabbat, ne peut pas se vanter d'avoir vaincu la peur. Car, comment ne pas se sentir terrorisé part son armure, son heaume, son cheval, son âme d'un noir plus noir que celui de la plus profonde des nuits. Moi qui vous parle, j'ai rencontré un de ces êtres et je ne dois la vie qu'à la vigueur de mes jambes d'alors. Depuis, j'ai passé mon existence à étudier ces héros au regard si dur.

Avertissement

Il ne faut pas confondre, de prime abord, le paladin noir, du paladin déchu de son rang. En effet, ce dernier peut encore choisir entre la vie de guerrier et celle de suppôt de Mordor ou Baelzebuth. Il n'est pas si simple de vendre son âme aux diables et démons.

La prise de conscience

Il est bon de rappeler comment, et pourquoi, un paladin peut être déchu de son rang et de ses avantages. Premièrement l'appât du gain. Chez le paladin, la fibre pécuniaire est mise à rude épreuve, surtout avec des fortunes qu'il ramasse et se doit de reverser (en partie) à son temple.

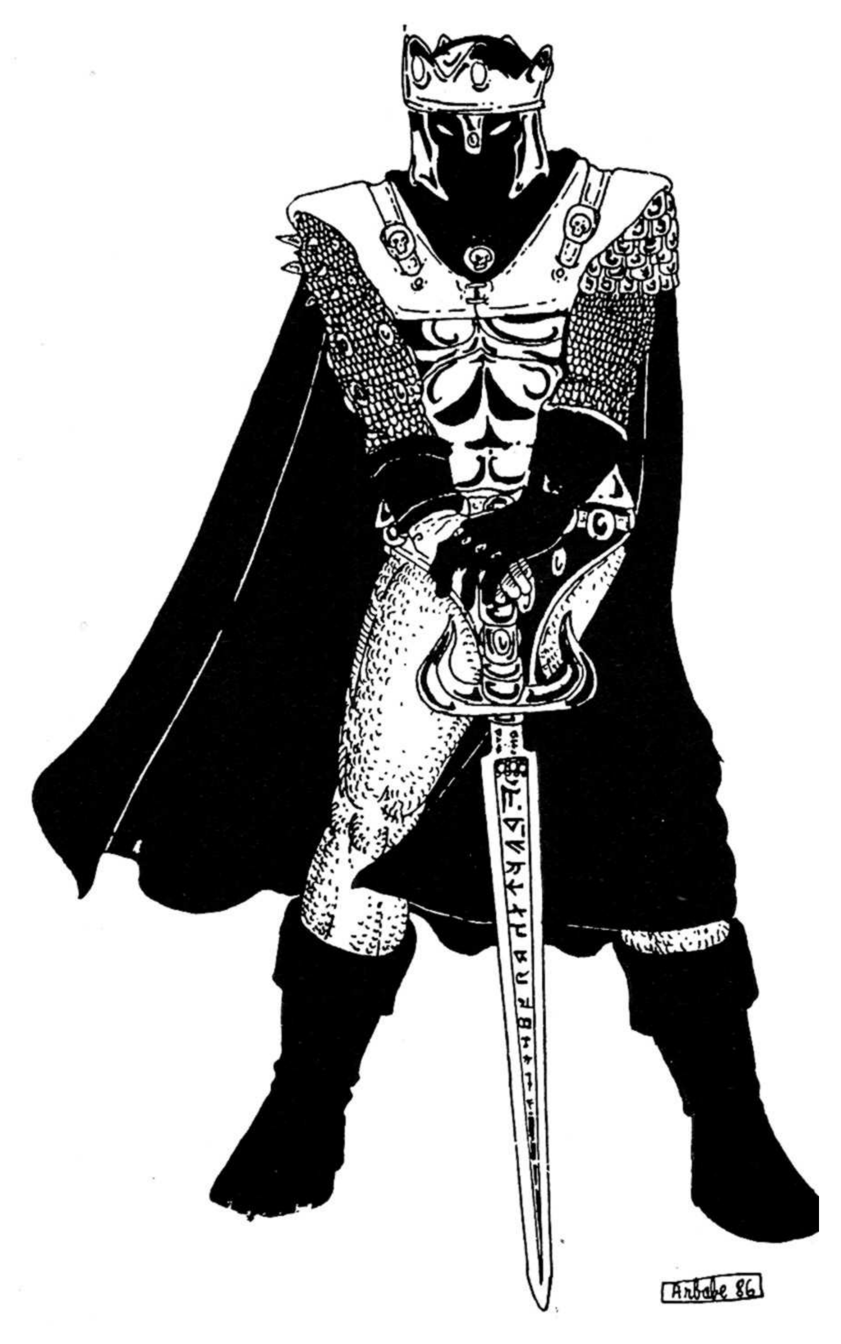
Deuxièmement le doute religieux. Celui-ci se traduit, souvent, par la modification de la moralité de ce dernier. En effet, le paladin peut être amené à douter de l'existence d'une justice en ce monde, surtout s'il fréquente des lieux de débauches comme les tavernes et les tripots, etc. Alors que le seul but dans la vie du paladin était la défense de la veuve et de l'orphelin, une mort glorieuse et héroïque au combat face à des adversaires innombrables, il découvre maintenant que la vie dans un petit castel, entouré de serviteurs attentionnés et de belles, n'est pas si désagréable, et que tout compte fait, il restera toujours des veuves à secourir et qu'il ne va tout de même pas passer sa vie à courir (non mais sans blague !).

L'évolution
Ceci n'est que la première phase du paladin noir qui, il faut le reconnaître est encore vivable. Mais, à mesure qu'il vieillit, il aborde la phase deux : celle de la recherche de la totalité. Car, nous l'avons vu, il a rejeté en bloc sa religion pour un athéisme précaire. Cela ne lui suffira bientôt plus car, après avoir risqué le paradis, il se retrouve sans garantie quant à son avenir *post-mortem*. Il va donc se mettre en quête de l'immortalité. Tous les moyens lui seront bons pour arriver à ses fins : meurtres, vols, massacres. Le paladin noir ne tuera pas, d'abord, pour le plaisir mais par nécessité. Le plaisir du sang écoulé, le sien ou celui des autres, ne viendra que lorsqu'il aura vendu son âme au diable, car cela apparaîtra, pour lui, comme la seule solution à sa quête.

Avantages et inconvénients
A mesure qu'il va avancer dans le difficile chemin qu'il a choisi le paladin noir va voir son apparence se modifier. D'abord, ses yeux vont prendre un éclat de sauvagerie et de violence contenue. Puis, peu à peu, tout son visage va devenir le reflet de son âme. Son charisme va diminuer progressivement, jusqu'à aborder la phase négative (ouh !! l'horrible personnage avec -5 de charisme). Il va avoir de plus en plus de mal à avoir des serviteurs humains, tandis que les êtres surnaturels vont sembler se complaire en sa compagnie. Son apparence n'est pas la seule qui va se modifier. Ses compétences dites « naturelles » vont en prendre un sérieux coup :

1. perte du pouvoir d'imposition des mains (ce qui n'est pas négligeable),
2. perte de la *protection contre le mal*, qui devient *protection contre le bien*,
3. perte des sorts de clerc.

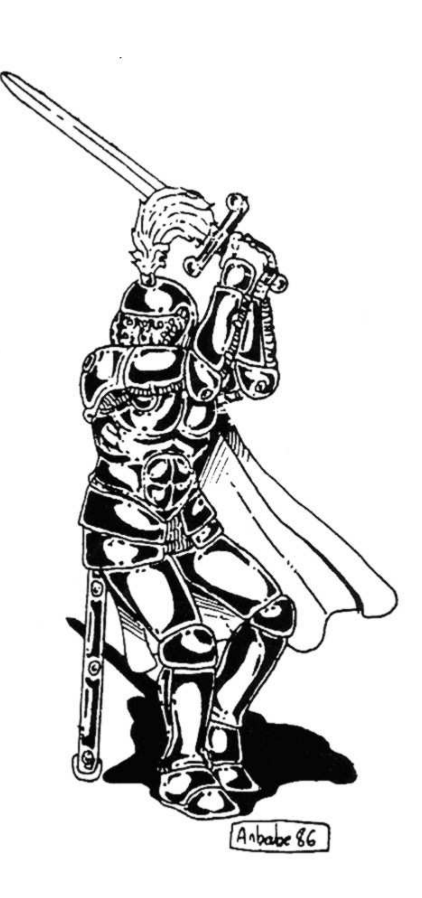
Par contre, il va pouvoir accéder à certains sorts, que les magiciens voudront bien lui apprendre. Il ne pourra plus utiliser les épées bénies, et pour cause. En contrepartie, va s'ouvrir pour lui le vaste champ des épées mauvaises !! S'il est toujours immunisé contre les maladies, il va gagner, après quelques années de service auprès des démons, une immunité au poison (qui peut savoir ce que mangent les démons ? Il vaut mieux, dans ce cas, avoir un estomac en plaques de mythryl. Non ?). A partir du deuxième niveau, le paladin noir va disposer du pouvoir de polymorphisme en loup noir, chauve-souris vampire, hibou grand-duc, chat noir, et même pour les plus dangereux, en dragon noir. Mais ne le répétez à personne, je joue mon âme, moi ! Bien entendu, il doit apprendre ce sort et, en général, les diables ne sont pas fous.



A partir du huitième niveau, notre paladin à force de vivre dans des caves et des forêts sombres, va développer un étrange pouvoir de nyctalopie, qui lui donne, à plus ou moins long terme une teinte rouge sang au fond des yeux (brrr !!!). A partir du onzième niveau, il n'a vraiment plus rien d'humain, et ressemble de plus en plus à un diable (ce qu'il va devenir nécessairement). Avis aux amateurs. En contre partie, les clercs et autres prêtres peuvent les repousser comme les mort-vivants classiques. Un paladin noir premier niveau est assimilé au niveau de la momie (se reporter au tableau du *vade retro* en considérant un clerc bon).

Quelques données numériques
Pour être un paladin noir, il faut absolument être un paladin de cinquième niveau minimum et de onzième maximum. Au-delà du onzième niveau le paladin est trop endurci par sa foi pour pouvoir douter. Il faut renoncer à tout objet magique donné par l'ancien dieu. D'abord parce que certains ne fonctionneront plus et, surtout parce ce qu'il est difficile de faire croire à un diable que l'on veut le servir en arborant une superbe lame Sainte Justicière dernier

modèle, celle avec injecteurs anti-mauvais. Le nombre des serviteurs est illimité, pour autant que ceux-ci désirent rester près de notre transfuge. L'or et l'argent qu'il peut ramasser lui sont acquis, il n'a de compte à rendre à personne, sauf en ce qui concerne les objets magiques. En effet, tout le monde le sait, les diables sont cupides comme des usuriers de banlieue. A partir du dixième niveau, il peut construire son propre castel dans un endroit désolé ou s'emparer de celui qui lui plaît. Il doit modifier sa moralité : Loyal Mauvais.



De plus il connaît au moins une Porte des Enfers qu'il peut traverser car il arbore le signe de son seigneur diabolique une plaque d'or gravée d'un symbole infernal.

Niveau de combat : c'est l'ancien niveau de paladin plus le nouveau niveau de paladin noir moins deux. Par exemple : un paladin de septième niveau qui devient un Paladin Noir jusqu'au cinquième niveau combat comme un guerrier de dixième niveau (le veinard !). Mais chaque passage d'un niveau est sanctionné par le diable (c'est, couramment, une épreuve : détruire un temple ou un château de loyaux bon, la ballade quoi !!!). Et souvent le pauvre humain ne revient pas réclamer son niveau, c'est la vie !! Au onzième niveau c'est fini, il peut envoyer des diables inférieurs pour le faire ; il est presque totalement transformé en diable majeur et, souvent, les maîtres des Enfers préfèrent éliminer cet élément qui devient dangereux pour eux.

Il faut tout de même savoir que les paladins noirs de haut niveau sont extrêmement rares, si le diable accepte toutes les âmes qui se présentent, rares sont celles qui sortent indemnes de ses forges, ou survivent aux missions qu'il leur confie. Les paladins qui commencent à lorgner sur les avantages de cette classe doivent savoir que leur vie exemplaire risque de se terminer là.[1]

TABLE DE PROGRESSION DU PALADIN NOIR

Niveau	Expérience	Dés de Vie	Charisme	Sorts de Magicien					Pouvoirs
				1	2	3	4	5	
1	I – 50 000 + I	+1d8	-2	-	-	-	-	-	
2	I – 100 000 + I	+1d8	-3	1	-	-	-	-	Polymorphie en chat noir
3	I – 150 000 + I	+1d8	-6	2	-	-	-	-	Polymorphie en hibou
4	I – 230 000 + I	+1d8	-9	3	1	-	-	-	Polymorphie en chauve-souris
5	I – 330 000 + I	+1d8	-12	4	2	-	-	-	Appel du cheval maudit
6	I – 480 000 + I	+1d6	-15	5	2	1	-	-	Immunité aux poisons
7	I – 680 000 + I	+1d6	-17	5	3	2	-	-	Polymorphie en loup noir
8	I – 930 000 + I	+1d6	-18	5	3	2	1	1	Vision nocturne (10 m)
9	+ 300 000 / Niv.	+1d4	-20	5	4	3	2	1	Immunité tout poison
10		+1d4	-21	5	4	3	3	2	Peut bâtir son propre castel
11		+3 / N.	-22			Maximum			Polymorphie en dragon noir

I : niveau de début (ancien niveau d'expérience)

---

[1] Note du Traducteur : en termes techniques de jeu, afin de jouer un paladin noir, le joueur doit d'abord créer un paladin normal et le monter au moins jusqu'au niveau 5. Avant d'atteindre le 12ème niveau, ce paladin doit donc « déchoir ». Il peut rester un guerrier normal quelque temps, mais pour commencer sa carrière de paladin noir, il doit donc signer un pacte avec un diable, de préférence un archi-diable, voire Asmodée lui-même, et lui vendre son âme en échange de l'immortalité. Sa vie ne prendra pas fin de causes naturelles, mais il peut mourir de causes violentes. Selon le niveau de paladin noir qu'il aura atteint au moment de sa mort (ou de son départ volontaire et sans retour pour les Enfers, renonçant de fait à son immortalité), l'âme de ce suppôt de Satan se rend directement dans le cercle des Enfers de son maître et prend directement la forme de diable suivante sans passer par le stade de lémure :

Niveau de paladin noir	Forme de diable
1	Abishaï (couleur selon l'ancien niveau de paladin : 5 – 6 = rouge ; 7 – 8 = bleu ; 9 = vert ; 10 = blanc ; 11 = noir)
2	Erinyes
3	Barbus
4	Barbelés
5	Osseux
6	Styx
7	Cornus
8	Glaces
9	Profondeurs
10	Diable majeur*
11	Duc des Enfers*

* Une forme unique doit être sollicitée au maître du paladin noir, faveur qui peut ne pas être accordée : le paladin noir reste alors un diable des profondeurs ou bien son maître peut préférer le détruire comme cela est indiqué dans l'article.



Prêtre Noir (sous-classe de clerc / voleur)

Traditionnellement, la figure du religieux maléfique est demeurée plus discrète et sinistre, plus proche de ses dieux, que le clerc mauvais de **Donjons & Dragons**. La sous-classe du prêtre noir est sensée remplir ce rôle.

Seuls les humains avec des scores de sagesse, dextérité et charisme au moins égaux à 13 peuvent devenir prêtre noir. Les points de vie sont tirés avec des dés à six faces. Ce personnage est traité comme un clerc mauvais, exception faite des points qui suivent. Si un prêtre noir perd la composante mauvaise de son alignement, il perd toutes ses capacités spéciales et devient un voleur. Il ne pourra jamais devenir bon, et ne s'associera jamais avec des personnages bons. Les prêtres noirs, selon leur alignement, ont un langage secret, donné par leurs dieux, connu et compréhensible d'eux seuls.

Les prêtres noirs ne peuvent pas porter d'armure meilleure que l'armure de cuir et peuvent utiliser un bouclier sauf quand ils tentent d'escalader, de se déplacer silencieusement ou de se cacher dans l'ombre. Ils escaladent comme un voleur du même niveau, et ils ont un pourcentage de chance de se déplacer silencieusement et de se cacher dans l'ombre comme indiqué dans leur table de progression. Ces pourcentages sont doublés quand le prêtre se trouve dans son propre temple.

Les prêtres noirs peuvent se servir de toutes les armes à une main non-magiques. Ils peuvent aussi utiliser certaines armes magiques : les dagues, les épées à une main et les armes normalement autorisées aux clercs. Dans tous les cas, l'usage de l'épée subit un malus de -1 au toucher et aux dégâts, tandis que l'usage de la dague gagne un bonus de +1 au toucher et aux dégâts.

Quand il se sert de la fameuse corde de strangulation, un prêtre noir peut attaquer silencieusement par derrière, à l'instar de l'attaque dans le dos du voleur et avec la multiplication des dégâts suivant le niveau, comme un voleur. Seuls les prêtres noirs peuvent se servir efficacement de la corde, un score minimum de 7 en force étant toutefois requis. Si une attaque est réussie, la corde inflige 1d8 points de dégâts, mais elle n'est efficace que si l'attaque se fait par derrière (que ce soit silencieusement ou non) et seulement contre des cous de taille humaine ou plus petits, ou contre une classe d'armure de 7 à 10. Dans les rounds qui suivent une attaque réussie, la victime ne peut pas attaquer son agresseur tant que celui-ci ne rate pas son jet pour toucher, et elle ne pourra pas non plus parler, bien que leur lutte puisse faire du bruit. Pour les attaques qui suivront, le bonus de l'attaque dans le dos est utilisé pour le jet de toucher mais non pas pour le jet de dégât.

Parce qu'ils préfèrent étreindre leur victime (« pour les sentir mourir »), les prêtres noirs négligent de s'entraîner avec des armes de jet ou à projectile et subissent un malus de -2 au toucher avec celles-ci sauf quand il s'agit d'un couteau de lancer qui leur est propre. Chaque prêtre ne porte qu'un seul de ces couteaux à la fois.

Les prêtres noirs repoussent et contrôlent les morts-vivants comme les clercs mauvais. Ils ont accès aux sorts de clercs mais la sagesse n'a aucun effet, que ce soit à leur avantage ou à leur désavantage, si ce n'est qu'un score de 16 en sagesse est nécessaire afin de pouvoir lancer les sorts de niveau 6 et de 17 pour ceux de niveau 7.

Du fait de sa plus grande intimité avec ses dieux que les clercs mauvais, le prêtre noir peut les solliciter pour une aide spéciale telle que décrite ci-dessous. En revanche, à cause de cette relation particulière avec les dieux, un prêtre noir ne peut pas avoir un démon comme patron[2].

Le prêtre noir peut appeler à l'aide les Seigneurs du Mal des *Plans Extérieurs* (dont les archi-diables) aussi souvent qu'il le souhaite. La réponse à cet appel, si elle est positive, a un effet équivalent à un sort d'*invocation de monstre*, sauf que les monstres invoqués resteront jusqu'à la fin de la bataille et non pas juste 6 rounds de mêlée. Cependant, s'il n'y a pas de bataille en cours au moment où ils sont invoqués, les monstres ne resteront que 6 rounds même si une bataille venait à éclater. L'invocation nécessite un round de prière à voix haute (exceptionnellement, un sort de *silence* n'empêchera pas l'invocation, bien qu'elle se fera sans bruit). En cas de succès, les monstres apparaissent à la fin de ce même round. Les chances de succès (en %) sont calculées de la façon suivante :

Multipliez le total d'offrandes faites aux dieux (mesurée en % des trésors acquis) des dix dernières semaines par le niveau du prêtre. Ajoutez un point par milliers de pièces d'or de la valeur de l'offrande faite en plus sur le moment, en convertissant en pièce d'or la valeur de tout objet magique offert. Divisez le résultat obtenu par la somme du chiffre de l'*invocation de monstre* désirée et du nombre de fois où le prêtre noir a déjà fait appel à l'aide des dieux dans les quatre dernières semaines, en incluant le présent appel.

Cette formule peut être ajustée en fonction du degré de malignité des actes du prêtre. L'or et les objets magiques ne sont pas obligés d'être donnés en cas de refus de l'aide. Mais si elle est accordée, l'or doit être donné après l'aventure, et l'objet magique aussitôt que possible en l'abandonnant sur place si le prêtre l'a avec lui (mais non pas en sorte qu'une créature ennemie puisse le retrouver).

Par exemple, un prêtre noir du cinquième niveau a donné 20 % de ses revenus lors des dix semaines passées. Il a fait appel aux dieux deux fois (que ce soit avec succès ou non) lors des quatre dernières semaines, en comptant le présent appel. Il offre une épée mauvaise (forcément) +1. Il désire une *invocation de monstre III*.

$$[(20 \times 5) + 10] / [3 + 2] = 22 \%$$

Si le prêtre noir obtient 22 ou moins à son jet de %, il pourra alors tirer un monstre sur la table correspondant au sort *invocation de monstre III* pour connaître l'aide qui lui sera envoyée. Si le résultat indique une créature seulement Bonne, retirez de nouveau.

Le sort *invocation de monstre VII* vaut 20 pour le calcul de la formule ci-dessus. Si le chiffre du sort est doublé, triplé etc., alors, en cas de succès, le prêtre peut tirer deux fois, trois fois etc., et choisir le résultat qu'il préfère. Par exemple, la formule pourrait être la même que l'exemple ci-dessus si le prêtre avait triplé une *invocation de monstre I*. En cas de succès, il tire trois fois, en comptant les résultats identiques, et choisit au final lequel des monstres obtenus il souhaite voir venir à son aide.

---

[2] Note du Traducteur : Lewis Pulsipher est le créateur du prêtre noir, paru dans WHITE DWARF N°22 en 1980 ; il est également l'auteur de l'article *Patron Demons* paru dans DRAGON MAGAZINE N°42, la même année. Ce dernier article explique comment un personnage peut faire un pacte avec un Prince Démon, qui deviendra alors son « patron ». Ces deux articles sont rédigés dans le même esprit.

Le prêtre noir peut tenter d'invoquer un familier en utilisant la formule pour une *invocation de monstre VI*, mais la créature restera avec le prêtre jusqu'à ce que l'un ou l'autre meure. Ces familiers sont des créatures ayant la forme de chats noirs, une vitesse de déplacement de 45 m, un demi Dé de Vie, une CA de 9, une attaque par griffe qui ne cause aucun dégât mais qui a la possibilité d'endormir la victime si celle-ci rate son jet de protection contre le poison. Ils se déplacent toujours silencieusement. Le familier peut transmettre des informations télépathiquement au prêtre noir quand il se trouve à moins de 1,50 m de lui et qu'ils se regardent dans les yeux. Il n'y a pas de lien permanent entre eux comme c'est le cas avec un homoncule. Si le familier est tué dans un rayon de 6 m du prêtre, ou en tous cas dans son champ de vision, il sera étourdi pendant 1d6 rounds, mais ne subira aucun dégât permanent. Un prêtre noir ne peut avoir qu'un seul familier à la fois. Deux semaines sans autres activités sont nécessaires pour que le prêtre établisse une relation « propre » et utile avec son nouveau familier. Quand le prêtre et le familier se retrouvent seuls, mais rarement en présence d'un tiers, ce dernier peut prendre la forme d'un humain du sexe opposé au prêtre, ce qui sera révélé par un sort de *détection de la magie*. Les familiers ne mangent que de la chair humaine.

A partir du neuvième niveau, et à chaque niveau gagné par la suite, le prêtre obtient des suivants qui le serviront mais qui ne seront pas remplacés s'ils meurent. Ils ne comptent pas dans la limite du nombre de suivants permis par le charisme. (Lancez 1d100 sur la Table de Suivant.)

TABLE DE SUIVANT DU PRETRE NOIR

Jet de 1d100	Suivant
01 – 10	Prêtre noir de niveau 2 – 5
11 – 19	Clerc mauvais de niveau 2 – 5
20 – 22	Bête éclipsante
23 – 27	Gorgone
28 – 32	Molosse satanique : 4 DV au niv. 9, 5 DV au niv. 10, 6 DV au niv. 11, 7 DV au niv. 12 et +
33 – 37	Géant des collines
38 – 47	Moine de niveau 1 – 4
48 – 67	Lycanthrope : Loup-garou au niveau 9, Sanglier-garou au niveau 10, Tigre-garou au niveau 11 et +
68 – 77	Minotaure
78	Le prêtre peut appeler un Chasseur Invisible une fois par semaine maximum jusqu'à ce qu'il soit tué
79 – 83	Troll
84 – 98	Mort-vivant : Nécrophage au niveau 9, Âme en peine au niveau 10, Spectre au niveau 11 et +
99 – 00	Palefroi de la Nuit

TABLE DE PROGRESSION DU PRETRE NOIR

Niveau	Expérience	Dés de Vie (d6)	Déplacement silencieux	Se cacher dans l'ombre	Sorts de clercs						
					1	2	3	4	5	6	7
1	0 – 2 500	1	15 %	5 %	-	-	-	-	-	-	-
2	2 501 – 5 000	2	20 %	10 %	1	-	-	-	-	-	-
3	5 001 – 10 000	3	25 %	15 %	2	-	-	-	-	-	-
4	10 001 – 20 000	4	30 %	20 %	2	1	-	-	-	-	-
5	20 001 – 50 000	5	35 %	25 %	3	2	-	-	-	-	-
6	50 001 – 90 000	6	40 %	30 %	3	2	1	-	-	-	-
7	90 001 – 175 000	7	45 %	35 %	3	2	1	1	-	-	-
8	175 001 – 275 000	8	50 %	40 %	3	3	2	1	-	-	-
9	275 001 – 525 000	9	55 %	45 %	4	3	2	1	1	-	-
10	525 001 – 775 000	9+1	60 %	50 %	4	3	3	2	1	-	-
11	775 001 – 1 025 000	9+2	65 %	55 %	4	3	3	2	2	1	-
12	1 025 001 – 1 275 000	9+3	70 %	60 %	5	4	3	2	2	2	-
13	1 275 001 – 1 525 000	9+4	75 %	65 %	5	4	4	3	2	2	-
14	1 525 001 – 1 775 000	9+5	80 %	70 %	6	5	4	4	3	2	-
15	1 755 001 – 2 025 000	9+6	85 %	75 %	6	6	5	4	4	2	-
16	2 025 001 – 2 275 000	9+7	90 %	80 %	6	6	5	4	4	3	1
17	2 275 001 – 2 525 000	9+8	95 %	85 %	7	6	5	5	5	3	1

Note : la dextérité ne modifie pas les chances de succès des compétences de voleur.

Les titres pour chaque niveau sont les mêmes que pour les clercs mais avec l'ajout du qualificatif « noir ».

Vilfauteur (sous-classe de guerrier / paladin)

A travers les trouées de l'épais feuillage qui le surplombait, Aan pouvait voir la lune, pleine et imposante, roussie d'un orange profond par le soleil couchant. La nuit camouflait sa chevauchée à travers la forêt, et il frissonna à l'idée que les ténèbres étaient l'élément de son ennemi.

Aan sentait son fier destrier entre ses cuisses. Ce cheval de guerre l'avait servi fidèlement pendant toutes ces années au service de l'église, des années d'un service éprouvant que seul un paladin pouvait rendre. Il chevauchait maintenant toujours à ce service, à destination de la forteresse de Gulgazh le sombre, le chaotique, l'anti-paladin. Les épées seront abreuvées de sang avant que le soleil ne se lève à nouveau…

Cette lutte est aussi ancienne que la vie elle-même. Ces deux alignements si farouchement opposés, loyal bon et chaotique mauvais, représentent les convictions les plus divergentes. Elles sont les vrais extrêmes. Mais les extrêmes sont toujours les facettes d'un tout plus grand, et sans le milieu, les extrêmes ne sont rien. Paladins et anti-paladins, comme Aan et Gulgazh, sont les extrêmes d'un spectre de guerriers saints. Jusqu'à présent, il n'y avait pas d'éventail plus grand. Le présent article décrit l'une de ces autres facettes : le guerrier saint dévoué corps et âme à l'alignement loyal mauvais, le vilfauteur.

Le vilfauteur est une sous-classe du guerrier, il utilise les tables d'attaque et de jets de protection du guerrier. Cette classe est exclusivement réservée aux humains (pas de limitation de niveau), aux demi-elfes (maximum 10ème niveau) et aux demi-orques (maximum 9ème niveau).



Armures et armes permises
Armure : toutes.
Bouclier : tous.
Arme : toutes.
Huile : oui.
Poison : oui.

Scores minimum / maximum des caractéristiques
Force : 3 / 18 (00)
Intelligence : 13 / Pr
Sagesse : 12 / Pr
Dextérité : 9 / 18
Constitution : 10 / 18
Charisme : 7 / 18
Note : « Pr » indique une caractéristique principale avec un score maximum qui peut dépasser 18.

Compétences martiales
Nombre initial d'armes : 2.
Pénalité de non maîtrise : -2.
Nouvelle compétence : 1 / 2 niveaux.

Nombre d'attaques par round
Niveau 1 – 6 : 1 / 1.
Niveau 7 – 12 : 3 / 2.
Niveau 13 et + : 2 / 1.

Le vilfauteur loyal mauvais fabrique pour son dieu une base d'opération maléfique à partir de laquelle sont lancées des actions visant l'asservissement des personnages clés de la cause du bien. Il a de croustillants talents d'assassin et entretient un efficace réseau de suivants pour perpétrer ses crimes dans le monde. Si jamais le vilfauteur devait commettre un acte chaotique ou indiscipliné par négligence, son église l'excommuniera et il deviendra pour toujours un guerrier normal.

Les vilfauteurs préfèrent les armures et les armes au métal noirci. L'armure de plate et l'étoile du matin sont prédominantes. Les vilfauteurs portent de grand heaume marqué du symbole de leurs dieux et de leurs étendards de guerre. Des enseignes de rang, chacune étant une déclinaison du blason personnel du vilfauteur, sont portées par tous les suivants.

La sagesse et l'intelligence sont les caractéristiques principales du vilfauteur. Une somme totale de ces deux scores égale ou supérieure à 32 permet d'ajouter 10 % aux points d'expérience gagnés, et un total de 35 ajoute 15 %. Les vilfauteurs ont les mêmes chances que les magiciens de connaître les sorts et les mêmes nombres minimum et maximum par niveau de sort qu'indiqués dans la table de l'intelligence du MANUEL DES JOUEURS. Ils reçoivent

également des sorts de clercs en bonus (et le malus de chance d'échec des sorts) comme un clerc d'après son score de sagesse ; voir la table de la sagesse du MANUEL DES JOUEURS.

Les vilfauteurs peuvent se servir de tous les objets magiques à moins que ceux-ci ne soient intrinsèquement d'alignement bon. Chaque fois que le vilfauteur gagne un niveau, il a 10 % de chance cumulative d'obtenir un suivant (10 % en atteignant le 2ème niveau, 20 % en atteignant le 3ème niveau, etc.). La table de suivant du vilfauteur indique le type de suivant qui se met au service du vilfauteur. Un vilfauteur peut construire une forteresse à tout moment, s'il en a les moyens financiers. Les capacités spéciales d'un vilfauteur sont :

1. Une aura continuelle de *protection contre le bien*.
2. Immunité à toutes les maladies.
3. *Détection du bien* d'une portée de 1,50 m / niveau. Le vilfauteur peut déterminer si le bien est de type loyal, neutre ou chaotique en se concentrant pendant un segment.
4. Bonus au jet de protection contre la magie chaotique de +1 pour chaque tranche de trois niveaux (+1 aux niveaux 1 à 3, +2 aux niveaux 4 à 6, etc.). La magie chaotique englobe tous les sorts jetés par des PNJ ou des monstres chaotiques, et tous les effets d'objets magiques qui sont intrinsèquement chaotiques ou qui sont utilisés par des créatures chaotiques.
5. Capacité de lancer des sorts au niveau 5 et suivant. La table de progression du vilfauteur donne le nombre et le niveau de ces sorts.
6. Possibilité d'utiliser certaines compétences de voleur à un niveau équivalent à la moitié de celui du vilfauteur (aux niveaux 1 et 2 comme un voleur de niveau 1, aux niveaux 3 et 4 comme un voleur de niveau 2, etc.). Les compétences possibles sont : crochetage, détection / désamorçage des pièges, déplacement silencieux, se cacher dans l'ombre et écouter. Les ajustements raciaux ne s'appliquent pas.
7. Possibilité d'assassiner après avoir surpris un adversaire en utilisant la table d'assassinat.

Le vilfauteur n'a pas d'autres contraintes que les règles strictes nécessaires au maintien de son église. Pratiquement tous les vilfauteurs connus sont des adorateurs des Seigneurs des Enfers.

TABLE DE PROGRESSION DU VILFAUTEUR

Niveau	Expérience	Dés de Vie (d10)	Titre	Sorts de Magicien				Sorts de Clerc		
				1	2	3	4	1	2	3
1	0 – 2 800	1	Architecte de la ruine	-	-	-	-	-	-	-
2	2 801 – 6 000	2	Pilier du péché	-	-	-	-	-	-	-
3	6 001 – 15 000	3	Dispensateur du deuil	-	-	-	-	-	-	-
4	15 001 – 45 000	4	Forgeron du mal	-	-	-	-	-	-	-
5	45 001 – 75 000	5	Vilfauteur	1	-	-	-	-	-	-
6	75 001 – 115 000	6	Vilfauteur	1	1	-	-	1	-	-
7	115 001 – 165 000	7	Vilfauteur	2	1	-	-	1	-	-
8	165 001 – 225 000	8	Vilfauteur	3	2	1	-	1	-	-
9	225 001 – 300 000	9	Vilfauteur	4	2	1	1	2	-	-
10	300 001 – 400 000	10	Vilfauteur	4	3	2	1	2	1	-
11	400 001 – 800 000	11	Vilfauteur	4	4	2	2	2	1	-
12	800 001 – 1 200 000	11+2	Vilfauteur	4	4	3	2	2	2	-
13	+ 400 000 / Niv.	+2 / N	Vilfauteur	4	4	4	3	2	2	1
14				4	4	4	3	3	2	2
15				4	4	4	4	3	2	2
16				Maximum				3	3	2
17								4	3	3
18								4	4	4
								Maximum		

Note : les sorts de magicien de niveau 4 ne sont accessibles qu'aux vilfauteurs ayant 15 en intelligence.

Les vilfauteurs acquièrent et lancent les sorts de magicien comme les magiciens : en se servant d'un grimoire. Ils accèdent aux sorts de magie cléricale et les lancent les comme les clercs : par la méditation et la prière.

A partir du deuxième niveau, le vilfauteur a 10 % de chance par niveau d'attirer un suivant (10 % en atteignant le niveau 2, 20 % en atteignant le niveau 3, etc.). A chaque fois que le vilfauteur gagne un niveau (ou accumule assez de points d'expérience pour passer de niveau après avoir atteint son niveau maximum), le MD lance les dés pour savoir si un suivant vient offrir ses services. Si le résultat est positif, faites un tirage sur la table du suivant du vilfauteur pour déterminer le type de suivant.

Par exemple : un vilfauteur gagne suffisamment de points d'expérience pour passer au 5ème niveau : il a 40 % de chance d'attirer des suivants. Le MD détermine que des suivants se présentent et fait un tirage sur la table pour connaître leur type. Le résultat indique 1d6 voleurs de niveau 1 – 4. Des jets complémentaires permettent de dire qu'il

s'agit de deux voleurs de niveau 1 et d'un voleur de niveau 3. En atteignant le niveau 6, le vilfauteur aura 50 % de chance d'attirer des suivants : peut-être un nécrophage ou un chien de l'Enfer.

Les suivants ne peuvent jamais avoir plus de niveaux ou de dés de vie que le vilfauteur. Si de tels suivants sont tirés au dé, ignorez-les. Supposons que notre vilfauteur ci-dessus ait attiré ses suivants au niveau 2. Les deux voleurs de niveau 1 offrent leurs services, celui de niveau 3 n'apparaît pas. Un molosse satanique attiré au 6ème niveau pourra avoir 4, 5 ou 6 DV mais non pas 7 DV. Tous les suivants d'un vilfauteur son loyaux mauvais.

TABLE DE SUIVANT DU VILFAUTEUR

Jet de 1d100	Type de suivant	Jet de 1d100	Type de suivant
01 – 08	1d10 voleurs de niveau 1	73 – 76	1d6 guerriers de niveau 2 – 5
09 – 14	1d8 voleurs de niveau 1 – 2	77 – 79	1d4 guerriers de niveau 3 – 6
15 – 19	1d6 voleurs de niveau 2 – 4	80 – 81	1d2 guerriers de niveau 4 – 7
20 – 23	1d4 voleurs de niveau 2 – 5	82	1 chevalier de niveau 1 – 6
24 – 26	1d2 voleurs de niveau 3 – 6	83 – 84	1 chat des Enfers ou 1 molosse satanique
27 – 28	1 voleur de niveau 4 – 7	85	6d4 mites
29 – 31	1d4 assassins de niveau 1 – 2	86	1 penanggalan
32	1 assassin de niveau 3 – 6	87	20d10 duergars avec femmes et enfants
33 – 35	1d6 magiciens de niveau 1	88	20d10 orques avec femmes et enfants
36 – 37	1d4 magiciens de niveau 1 – 2	89	30d10 gobelins avec femmes et enfants
38	1d2 magiciens de niveau 2 – 5	90	10d10 hobgobelins avec femmes et enfants
39 – 40	1d2 illusionnistes de niveau 1 – 2	91	1 dragon bleu
41	1 illusionniste de niveau 2 – 4	92	1 fantôme
42 – 46	1d6 clercs de niveau 1 – 4	93	1 spectre
47 – 49	1d3 clercs de niveau 2 – 5	94	1 nécrophage
50 – 51	1d2 clercs de niveau 4 – 7	95	1 âme en peine
52	1 clerc de niveau 5 – 8	96	2 manticores
53	1d2 prêtres noirs de niveau 1 – 4	97	1d8 géants du feu avec femmes et enfants
54 – 61	4d10 hommes d'armes de niveau 0 (1d6 pv)	98	1d4 PNJ de n'importe quelle (sous-)classe
62 – 67	1d10 guerriers de niveau 1	99	Spécial (voir table ci-dessous)
68 – 72	1d8 guerriers de niveau 1 – 4	00	Au choix du MD

TABLE DE SUIVANT SPECIAL DU VILFAUTEUR

Jet de 1d12	Type de suivant	Jet de 1d20	Race du suivant (le cas échéant)
1 – 2	1 diable du Styx	1 – 3	Nain
3	1d3 abishaï (de n'importe quelle couleur)	4 – 7	Demi-orque
4	1 diable des profondeurs	8	Elfe (5 %), drow (75 %), demi-elfe (20 %)
5 – 6	1d2 diables cornus	9 – 11	Humain
7	1d2 diables osseux	12 – 17	Même race que le Vilfauteur
8	1 diable des glaces	18	Petite-gens
9 – 10	1 rakshasa	19 – 20	Gnome
11 – 12	1 diablotin		

… La forêt se clairsema laissant la place à une mer de ronces. Au-delà, Aan vit les tours sinistres de Château Gulgazh, les derniers rayons du soleil ensanglantant leur silhouette d'écarlate. Aan tira sur les rênes de son cheval et contempla silencieusement le spectacle qui s'offrait à lui. Le pont-levis était baissé. Pendu à des chaînes au milieu de l'entrée, le corps de Gulgazh se balançait au gré de la brise du soir ; sa tête nue dégoulinait de sang. De profondes entailles au couteau dans la cuirasse sombre firent frissonner Aan de la tête au pied. Gulgazh portait le sceau du gantelet croisé du vilfauteur Fein. Maintenant que Gulgazh était mort, qui sera la prochaine proie de Fein ?

Aan ne le savait que trop bien. Sa main droite serra le pommeau de son épée tandis qu'il jeta un regard belliqueux sur la forêt. Lentement, il tourna bride et entama le chemin du retour. Le soleil disparut peu après. Seule la lune, massive et orange, demeura.



Diabologue (sous-classe de clerc / magicien)

Lentement, il leva les yeux pour les plonger dans ceux du roi. « Oui, monseigneur, moi, Jhodever, Maître Diabologue, je puis effectivement invoquer à votre service une légion de diables ou une armée de la nuit. Mais mon prix est élevé. »

Introduction

Les diabologues servent pieusement une divinité en échange de sorts et d'assistances. Bien qu'ils soient une sous-classe du clerc, ils ressemblent d'avantage à un magicien par leurs habitudes à l'introspection et à la solitude. Les diabologues font appel aux diables (et aux démons) pour les asservir ou s'allier avec eux, et peuvent commander bien d'autres créatures des *Plans Extérieurs* et *Elémentaires*. Leurs études leur confèrent des capacités de voyage interdimensionnel, et leur maîtrise des connaissances occultes leur donne de nombreux moyens magiques d'information. Ils peuvent également contrer ce même genre d'activités. En tant que clerc laïc, les diabologues ont quelques pouvoirs sur les morts-vivants.

Caractéristiques de base

Alignement : doit comporter un élément mauvais ou chaotique – ou les deux – du fait que cette profession est essentiellement antisociale.

Score de caractéristiques minimum : 14 en intelligence, 13 en sagesse, 8 en constitution, 11 en charisme ; 16 ou + en intelligence *et* en sagesse donne un bonus de 10 % aux points d'expérience.

Races et multi-classes : les diabologues peuvent être humains (pas de limitation de niveau), demi-elfes (maximum 10ème niveau) ou elfes (maximum 7ème niveau). Les demi-elfes peuvent être diabologue / assassin ; les elfes et les demi-elfes peuvent être diabologue / guerrier. Les personnages multi-classés peuvent utiliser toutes les armes, mais les diabologues / assassins sont limités à l'armure de cuir ; les diabologues / guerriers peuvent toutes les utiliser.

Jets de protection : utilise la table des clercs, +2 au JP contre le sort de *métempsychose* ou contre les possessions diaboliques / démoniaques.

Combat : utilise la table des clercs ; huile et poison sont *interdits*. Les dés de vie sont des dés à 6 faces, un bonus de +1 s'applique au 1er niveau *uniquement*. L'armure permise est l'armure de cuir ou de cuir clouté, tous les boucliers sont permis. Les armes autorisées sont la dague, le cimeterre et l'épée (tous les types). Nombre initial d'armes : 2. Pénalité de non maîtrise : -4. Nouvelle arme maîtrisée par niveau : 1 / 4 niveaux.

Suivants

Les diabologues peuvent engager des serviteurs pour la durée d'une mission seulement. S'ils ont une forteresse, cependant, ils peuvent engager autant de serviteurs que nécessaire pour assurer son fonctionnement normal. Aucun

compagnon d'armes n'est permis avant le cinquième niveau.

Au 5ème niveau, un diabologue, un clerc ou un magicien peut être recruté pour servir d'assistant. Un deuxième assistant peut être employé au 7ème niveau et un troisième au 9ème niveau.

Ce n'est qu'au 11ème niveau et suivant que des compagnons d'armes de n'importe quelle classe peuvent être recrutés à l'exception des paladins, rangers et druides. Au 11ème niveau et suivant, un diabologue peut construire une forteresse (il est possible de faire appel à des aides surnaturelles pour réaliser les travaux de construction).

Objets magiques
Sont permis toutes les dagues, les cimeterres et les épées magiques, tous les boucliers magiques, toutes les armures magiques de cuir et de cuir clouté. Tous les objets qui protègent contre les créatures enchantées, tous ceux qui dupliquent les effets des sorts du diabologue ou ceux utilisables par toutes les classes peuvent être utilisés. Les autres objets magiques autorisés sont : *baguettes de séduction* et *de châtiment*, *bâtons de commandement* (comme un magicien), *chandelles d'invocation*, les *gantelets* et les *ceintures* magiques, *conques des tritons*, les *encens* magiques, *chapelets de prière*, *filets* magiques, *perles* magiques, *robes des yeux*, *sphères d'annihilation*, *talismans* magiques.

Les parchemins avec des sorts de diabologue peuvent être utilisés. A partir du 4ème niveau, *tous* les parchemins peuvent être compris (avec un sort de *lecture de la magie*) et utilisés. Cependant, dans ce dernier cas, il existe une chance d'échec du sort égale à 68 % -2 % / niveau d'expérience (*i. e.* : 60 % de chances d'échec au 4ème niveau) ; un échec a 20 % de chances de produire la version réversible du sort lancé, autrement le sort n'a simplement aucun effet.

A partir du 10ème niveau, des parchemins peuvent être créés, incluant des parchemins de *protection* contre les diables, les démons, les élémentals, la possession et les morts-vivants. A partir du 16ème niveau, les diabologues peuvent enchanter des objets comme les clercs. Ils ne concoctent *jamais* de potions.

Capacités spéciales
1. Avec les créatures des *Plans Extérieurs* ou *Elémentaires*, un *bonus à la réaction* (comme celui dû à un charisme élevé) de 5 à 10 % est gagné grâce à la connaissance approfondie de ce type de créatures.
2. Les diabologues peuvent repousser les morts-vivants (*vade retro*) comme un clerc d'un niveau égal à la moitié du niveau du diabologue (arrondir au supérieur) : un diabologue de niveau 1 – 2, a le même pouvoir qu'un clerc de niveau 1, etc.

TABLE DE PROGRESSION DU DIABOLOGUE

Niveau	Expérience	Dés de Vie (d6)	Titre	Sorts de Diabologue						
				1	2	3	4	5	6	7
1	0 – 1 500	1+1	Suppliant	2	-	-	-	-	-	-
2	1 501 – 3 250	2+1	Appeleur d'esprit	2	1	-	-	-	-	-
3	3 251 – 6 750	3+1	Appeleur de pouvoir	3	2	-	-	-	-	
4	6 751 – 13 500	4+1	Sorcier initié	4	2	1	-	-	-	-
5	13 501 – 27 500	5+1	Sorcier	4	3	2	-	-	-	-
6	27 501 – 55 000	6+1	Sorcier supérieur	4	4	3	-	-	-	-
7	55 001 – 110 000	7+1	Pentagrammairiste	5	4	3	1	-	-	-
8	110 001 – 230 000	8+1	Diabologue initié	5	4	4	2	-	-	-
9	230 001 – 475 000	9+1	Diabologue	6	5	4	2	1	-	-
10	475 001 – 750 000	10+1	Diabologue supérieur	6	5	5	3	2	-	-
11	750 001 – 1 050 000	10+3	Maître des diables	6	5	5	3	3	1	-
12	1 050 001 – 1 350 000	10+5	Maître des diables	6	6	5	4	3	2	-
13	1 350 001 – 1 650 000	10+7	Grand Maître des diables	7	6	5	5	4	2	1
14	+300 000 / Niv.	+2 / N.		7	7	6	5	4	2	1
15				7	7	6	5	5	3	2
16				8	7	6	6	5	3	2
17				8	7	7	6	5	4	2
18				8	7	7	6	6	4	3
19				9	8	7	7	6	4	3
20				9	8	8	7	6	5	3

Magie diabologique
Les sorts de diabologue du 1er, 2ème et 3ème niveau sont acquis et mémorisés comme les sorts de bas niveau du clerc : par la concentration et la méditation. De tels sorts peuvent être considérés comme de la magie cléricale. Des sorts supplémentaires *ne sont pas* gagnés du fait d'un haut score de sagesse. Quand le diabologue a accès aux sorts de 4ème niveau et supérieur, il doit acquérir un grimoire et rechercher ses nouveaux sorts comme un magicien ; aussi, les chances de compréhension, le nombre minimum et maximum de sorts par niveau, etc. sont exactement les mêmes que pour un magicien ayant le même score d'intelligence.

Le Focus : une arme doit être choisie en tant que *focus* et servira de symbole religieux pour la magie de type cléricale du diabologue. Sa perte ou sa destruction empêchera l'usage de la plupart de ces sorts cléricaux tant qu'elle ne sera pas remplacée par une autre dûment préparée. Aucun diabologue ne peut posséder plus d'un *focus* à la fois et son usage est exclusivement réservé à lui ou elle seul(e). La préparation d'une telle lame se fait rituellement en la trempant dans de l'eau bénite / maudite (ce qui dépend de la divinité servie) et en lançant sur elle les sorts *sanctuaire* (ce qui dans ce cas ne nécessite pas de composante matérielle) et *consécration*. Le diabologue doit subséquemment utiliser son *focus* pour tous les sacrifices rituels nécessaires ou offerts dans la suite des événements (toute tentative d'utiliser une autre lame à cette fin est futile et blasphématoire).

La *consécration* sur un *focus* ne résiste pas à une *dissipation de la magie*, ce qui a pour effet de rendre la lame inutilisable pour les rituels tant qu'elle n'aura pas fait l'objet d'une nouvelle préparation. Si la lame est magique, les chances pour qu'une *dissipation de la magie* soit suivie d'effets sont réduites de 20 % pour chaque bonus de +1 de l'arme dans son utilisation la moins efficace (ainsi, une épée +2, +4 contre les géants a 40 % de chances de moins d'être *dissipée*). Les épées voleuses de vie ou qui drainent les niveaux de vie augmentent leurs chances de 10 % et les (rares) *épées d'invocation* peuvent être encore plus résistantes. De plus, tous les sorts lancés avec un *focus*, qui a un enchantement de +2 ou supérieur, imposent un malus de -1 au jet de protection de la victime.

TABLE DES SORTS DU DIABOLOGUE

Nombre	1er Niveau	2ème Niveau	3ème Niveau
1	Augure (c)	Détection spirituelle*	Appel spirituel*
2	Bouclier de l'âme	Détection de la magie (c)	Dissipation de la magie (c)
3	Combiner (c)	Divination (c)	Force élémentaire
4	Consécration	Garde élémentaire	Lecture de la magie (m)
5	Détection de portail*	Guerriers de poussière	Paralysie spirituelle
6	Injonction spirituelle	Identification (m)	Protection contre le mal sur 3 m* (c)
7	Protection contre le mal* (c)	Source du plan	Nécromancie (c)
8	Sanctuaire (c)	Supplication	Vision d'un autre plan

Nombre	4ème Niveau	5ème Niveau	6ème Niveau	7ème Niveau
1	Appel des diablotins*	Bannissement (m)	Appel d'ennemi	Invocation d'armée
2	Contact d'autre plan (m)	Charme spirituel	Communion (c)	Mythomancie (m)
3	Exorcisme (c)	Invocation d'élémental (m)	Contrat	Piège spirituel
4	Garde magique	Invocation de bête	Grande invocation	Porte de l'Enfer
5	Invocation des ombres (i)	Pentagramme prison	Liaison (m)	Révocation
6	Invocation de diable	Puissance élémentaire	Vision réelle (c)	Seuil (c)
7	Possession diabolique	Sort Astral (c)	Vrai nom (m)	
8	Punition spirituelle (m)	Tourment (m)		

NdT : pour mémoire, est reproduite ci-dessous la liste des sorts ayant un rapport avec l'invocation, le contrôle et le commandement des créatures des *Plans Inférieurs*.

Nom du sort	Type	N.	Source	Résumé des effets
Abjuration*	Clerc	4	AE	force une créature à retourner sur son plan
Bannissement	Magicien	7	AE	force une créature à retourner sur son plan
Cacodémon	Magicien	7	MdJ	invoque un démon d'un autre plan
Dissipation du mal*	Clerc	5	MdJ	force une créature invoquée à retourner sur son plan
Domination (douleur)	Magicien	5	AE	force une créature d'un autre plan à obéir
Emprisonnement de l'âme	Magicien	8	MdJ	emprisonne une créature dans une gemme préparée
Exaction	Clerc	7	AE	impose une mission à une créature d'un autre plan
Exorcisme	Clerc	4	MdJ	annule la possession par une créature d'un autre plan
Liaison	Magicien	8	AE	emprisonne une créature déjà invoquée
Parole sacrée / maudite	Clerc	7	MdJ	force une créature à retourner sur son plan
Piégeage	Magicien	6	AE	emprisonne une créature d'un autre plan
Punition spirituelle	Magicien	6	MdJ	force une créature déjà invoquée à obéir
Révocation*	Magicien	5	AE	force une créature à retourner sur son plan
Seuil	Clerc	7	MdJ	crée un passage pour une créature d'un autre plan
Seuil	Magicien	9	MdJ	crée un passage pour une créature d'un autre plan
Tourment	Magicien	7	AE	force une créature emprisonnée à obéir
Vrai nom	Magicien	7	AE	donne un pouvoir extraordinaire sur ce qui a un nom

Notes : * réversible, (c) comme le sort de clerc, (i) comme le sort d'illusionniste, (m) comme le sort de magicien. N. : niveau du sort. Source : AE – ARCANES EXHUMEES, MdJ – MANUEL DES JOUEURS.

Sorts de Diabologue

Sorts de niveau 1

Bouclier de l'âme (Altération)

Niveau : 1
Portée : au toucher
Durée : spéciale
Zone d'effet : une créature
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 2 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : la durée du sort est égale à 2 – 5 rounds auxquels s'ajoute un round pour chaque tranche de trois niveaux atteints par le lanceur au-delà du second (ainsi, un diabologue de 5ème niveau gagne un round supplémentaire en durée).

Le sort confère un bonus de +2 à tous les jets de protection contre les sorts d'*enchantement / charme* et contre les objets magiques similaires ou les capacités spéciales similaires des créatures, le même bonus est gagné contre les pouvoirs psi qui affectent l'esprit de la cible ; il confère également un bonus de +4 au jet de protection contre la *métempsychose*.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Consécration (Conjuration / Appel)

Niveau : 1
Portée : 3"
Durée : spéciale
Zone d'effet : une créature ou un objet
Composantes : V, S
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : un acte ou un objet est porté à l'attention de la divinité du diabologue ; la cible n'est pas *enchantée*, sauf un *focus*, et ne peut pas normalement être à son tour la cible d'une *dissipation de la magie*.

Si une créature est *consacrée* pour être sacrifiée, pourvu que cela soit dans l'intérêt de la divinité, le *focus* du diabologue gagne un bonus de +3 au toucher et de +1 aux dégâts pour frapper le sacrifice.

Détection de portail (Divination) Réversible

Niveau : 1
Portée : 4" + ½" / niveau
Durée : 5 rounds
Zone d'effet : bande de 1" de large
Composantes : V, S
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort détecte la présence (et *non pas* la nature) de tout portail magique ou porte dans une bande de 1" de large devant le lanceur sur une longueur égale à la portée du sort. Le sort peut être maintenu en marchant doucement (vitesse de déplacement de 3") ou en effectuant une rotation de 30° par round.

Les portails ou portes restent détectables pendant un round après qu'ils se soient refermés. Ce sort peut être contré comme le sort de *détection de la magie* ; il détecte également les araignées éclipsantes (voir le MANUEL DES MONSTRES).

La version réversible, *camouflage de portail*, protège une ouverture magique contre ce sort ou contre toute autre forme de détection par un sort ou un objet magique pendant une durée d'un round par niveau du lanceur.

Injonction spirituelle (Enchantement / Charme)

Niveau : 1
Portée : 1"
Durée : 1 round
Zone d'effet : une créature d'un autre plan
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 segment
Jet de protection : spécial

Explication / Description : ce sort est identique au sort de clerc *injonction*, sauf qu'il fonctionne *uniquement* sur le *Plan Matériel Primaire* contre des êtres des *Plans Extérieurs* ou *Elémentaires*. Cependant, tous les jets de protection contre ce sort subissent un malus de -2.

Sorts de niveau 2

Détection spirituelle (Divination) Réversible

Niveau : 2
Portée : 8” + 1” / niveau
Durée : spéciale
Zone d’effet : une créature ou un objet
Composantes : V, S
Temps d’incantation : 5 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort détecte la présence d’une âme, d’un esprit ou d’une conscience dans tout corps ou objet (épée enchantée, etc.) et révèle si l’entité qui contrôle le corps est bien la sienne propre. Ainsi, il ne dira pas si la créature est *charmée* ou *hypnotisée*, mais si elle est *possédée*. Seul le phénomène de la présence d’une conscience est détectée, non pas son essence.

La version réversible, *camouflage spirituel*, a une portée au toucher et peut masquer une conscience unique ou un cas de *possession* contre les moyens de détection magique ou psi pendant une durée d’un round par niveau du lanceur.

Garde élémentaire (Abjuration)

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : 6 rounds / niveau
Zone d’effet : sphère de 1 m 50 de rayon
Composantes : V, S, M
Temps d’incantation : 2 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort crée une sphère de défense, comparable à celle d’une *protection contre le mal*, qu’aucune créature d’un *Plan Elémentaire* spécifié au moment du lancement ne pourra pénétrer. Les attaques basées sur l’élément choisi seront affaiblies par la sphère, si bien que ceux qui sont à l’intérieur bénéficieront des avantages suivants :

Feu : +2 au jet de protection contre le feu, et -1 à chaque dé de dégâts.

Eau : +2 contre les attaques par le froid, +3 contre les attaques par l’acide ; -1 à chaque dé de dégâts par l’acide.

Terre : +3 contre la pétrification ; -2 – 5 points de dégât contre les chutes de pierres, les boulets de catapulte, etc.

Air : +2 au jet de protection contre la foudre, +1 contre les gaz empoisonnés ; -1 – 4 points de dégâts de chacune de ces attaques.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts. Ce sort ne fonctionne pas sur les *Plans Elémentaires*.

Guerriers de poussière (Conjuration / Appel)

Niveau : 2
Portée : 3”
Durée : spéciale
Zone d’effet : carré de 2” de côté
Composantes : V, S, M
Temps d’incantation : 3 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : le diabologue doit avoir un jeu *complet* de toutes les dents d’une créature carnivore de taille humaine ou supérieure pour lancer ce sort. Pendant l’incantation du sort, les dents sont jetées au sol sur une surface de terre, de roche, de pierre nue, de sable ou de gravier. 3 – 6 squelettes surgiront de dessous cette surface, dont le centre doit se trouver dans la portée du sort.

Ils combattront pour le lanceur jusqu’à ce qu’ils soient repoussés par un *vade retro* ou détruits, que le lanceur soit rendu inconscient ou qu’il s’éloigne du groupe de squelettes d’une distance supérieure à la portée du sort, ou que le sort soit *dissipé*. Cependant, lors de chaque round où aucun squelette ne combat, il y a 50 % de chance qu’ils se mettent à se battre les uns contre les autres sans possibilité de les en empêcher et jusqu’à ce qu’ils s’entredétruisent. Dans ce cas, s’il ne reste qu’un seul squelette, il se portera des coups à lui-même.

Composantes matérielles : le *focus* du lanceur de sorts et un jeu *complet* de toutes les dents d’une créature carnivore de taille humaine ou supérieure

Source du plan (Divination)

Niveau : 2
Portée : 1”
Durée : spéciale
Zone d’effet : une créature ou un objet
Composantes : V, S, M
Temps d’incantation : 2 segments
Jet de protection : spécial

Explication / Description : ce sort révèle le *Plan* d'origine d'une créature, d'un objet ou d'un phénomène magique dans la portée du sort, ou bien il révèle le *Plan* vers lequel conduit le *seuil* ou le point de nexus dimensionnel le plus proche.

Les créatures hostiles ou non consentantes ont droit à un jet de protection pour éviter que leurs origines ne soient révélées.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Supplication (Conjuration / Appel)

Niveau : 2
Portée : 0
Durée : spéciale
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : aucun

Explication / Description : un diabologue peut conclure un marché avec un être des *Plans Extérieurs*, et obtenir la promesse d'une possible assistance surnaturelle. L'être en question, s'il n'est pas engagé ailleurs, pourra être contacté par une *supplication* quand l'aide sera désirée. Cela ne signifie en aucun cas que la promesse sera tenue et honorée.

Sorts de niveau 3

Appel spirituel (Conjuration / Appel) Réversible

Niveau : 3
Portée : 3"
Durée : 3 rounds + 1 round / niveau
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort invoque 2d6+1 entités désincarnées du *Plan Astral*, à n'importe quel point situé dans la portée du sort sur le *Plan* où le sort est lancé. Ces esprits ne supportent pas la lumière du jour ; le soleil les renvoie sur leur propre *Plan*, et une lumière équivalente les repousse dans les ombres. Leur sensibilité est une forme limitée d'ESP, si bien qu'elles n'ont pas besoin de lumière « pour voir ».

Chaque entité sert le diabologue jusqu'à ce qu'elle soit *dissipée*, qu'elle soit libérée ou que la version réversible du sort, *renvoi spirituel*, lui soit lancée, ou bien jusqu'à l'expiration de la durée du sort. Chacune peut soulever un poids de 20 po maximum et se déplacer à la vitesse de 6". Leur pouvoir principal est de pouvoir animer temporairement des cadavres, un par entité, comme des squelettes / zombies ; mais si elles sont repoussées (*vade retro*), elles retourneront sur leur propre *Plan*. En tant qu'êtres « d'un autre plan », elles sont sujettes aux sorts de *protection*, *parole sacrée*, etc.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Force élémentaire (Conjuration / Appel)

Niveau : 3
Portée : spéciale
Durée : spéciale
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : spécial

Explication / Description : ce sort fait appel à une « force » mineure et semi-consciente en provenance d'un des *Plans Elémentaires*. Le *Plan* à qui il sera fait appel doit être choisi au moment de la mémorisation du sort. Aucun des effets de ce sort ne peut pénétrer une *protection contre mal / bien*, ou un sort de *garde élémentaire* spécialement lancé contre l'élément correspondant. Les effets pour chaque élément sont :

Feu : le diabologue peut lancer *altération des feux normaux* ou *pyrotechnie* comme un magicien du même niveau, ou bien *flamme* comme un druide.

Eau : le diabologue peut provoquer un effet dans l'eau qui ressemble à une *rafale de vent* dans l'air – sur une bande de 1" de large et d'une longueur de 1" pour chaque niveau du lanceur. Les petits objets flottant sur l'eau ou les nageurs sont repoussés en arrière sur une distance de 1" – 6". Les plus gros ne peuvent pas progresser contre le courant. La lourde vase du fond se trouvant sous l'effet du sort, sera remuée et obscurcira la vision sur toute la longueur de la bande pendant 2 – 7 rounds.

Terre : le diabologue peut faire trembler la surface du sol tout autour de lui ou elle sur un rayon de 4". Les objets mal équilibrés se renverseront et toutes les personnes, à l'exception du lanceur, devront réussir un jet de protection contre les sorts ou être jetées violemment sur le sol, ce qui pourra provoquer des dégâts, selon la dureté de la surface, à la

discrétion du MD. (*Note* : les quadrupèdes et les êtres bien équilibrés peuvent bénéficier d'un bonus de +1 à +6 selon les circonstances.)

Air : le diabologue peut respirer sous l'eau ou dans le vide pendant une durée de 1 – 6 rounds + 1 round par niveau. Pendant la durée du sort, le diabologue n'est pas affecté par les effets des gaz et des brumes de nature normale ou magique, ce qui inclut les souffles de dragon par nuage de gaz.

Paralysie spirituelle (Enchantement / Charme)

Niveau : 3
Portée : 12"
Durée : 2 rounds / niveau
Zone d'effet : une à quatre créatures

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : annule

Explication / Description : ce sort paralyse toute créature ou groupe de créatures (4 maxi) qui ne sont pas originaires du plan sur lequel elles se trouvent quand le sort leur est lancé. Il paralyse également toute créature *possédée* par une entité du même type. Si quatre créatures sont ciblées, chacune reçoit un bonus de +1 au JP ; si trois sont ciblées, elles reçoivent chacune un malus de -1 ; si deux, un malus de -2 chacune ; et une créature seule subit un malus de -4 au JP.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Vision d'un autre plan (Altération)

Niveau : 3
Portée : 0
Durée : 1 round / niveau
Zone d'effet : lanceur uniquement

Composantes : V, S
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : aucun

Explication / Description : le diabologue peut voir ce qui se passe dans un autre *Plan* du multivers, jusqu'à ce que ce sort soit *dissipé*, que la durée expire ou bien que le lanceur souhaite y mettre fin.

Cette magie ne permet la vision que des lieux situés dans des plans qui sont adjacents au plan du lanceur ou éloignés d'un plan supplémentaire (par exemple : dans l'*Ether* ou dans l'*Astral*, ou dans les *Plans Intérieurs* via l'*Ether*, ou dans le premier plan des *Plans Extérieurs* via l'*Astral*) ; les *Plans Extérieurs* plus éloignés ne sont pas visibles du *Plan Primaire*.

A l'exception de la vision de l'*Ether*, le lanceur ne voit plus ce qui se passe sur son propre plan (il est considéré comme aveugle) et, même dans le cas de l'*Ether*, l'effet « d'image dédoublée » engendre la confusion et réduit de 20 % l'efficacité de toutes les actions (-4 au jet pour toucher, etc.).

Les créatures vues sur d'autres plans ont les mêmes chances de s'apercevoir qu'elles sont observées que celles qu'elles ont pour détecter les effets d'une boule de cristal, etc.

Sorts de niveau 4

Appel des diablotins (Conjuration / Appel) Réversible

Niveau : 4
Portée : 2"
Durée : ½ round / niveau
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 4 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort invoque 1d6+1 monstres mineurs à l'endroit désiré dans la limite de la portée du sort. Normalement, ce sont des diablotins ou des quasits (voir le MANUEL DES MONSTRES) mais le MD peut autoriser des méphites (voir le FIEND FOLIO) ou d'autres monstres du même genre.

Ils combattront dès leur apparition et jusqu'à leur destruction, jusqu'à ce que la durée du sort expire, que le lanceur soit tué ou rendu inconscient, ou qu'ils soient forcés de regagner leur *Plan* d'origine. Ils ne sont pas des familiers ; ils ne feront que se battre pour le diabologue, et n'accompliront pas de tâches plus complexes pour lui.

La version réversible, *renvoi d'un diablotin*, fait retourner sur son *Plan* d'origine une seule créature du type de celles qui peuvent être appelées ; un jet de protection est autorisé mais avec un malus de -3. Il faut de l'*eau bénite* au lieu du sang. Des familiers peuvent être renvoyés par ce moyen, et ils resteront absents pendant sept jours complets.

Composantes matérielles : le *focus* du lanceur de sorts et une goutte de sang humain, elfe, demi-elfe, nain ou petite-gens.

Garde magique (Abjuration)

Niveau : 4
Portée : 0
Durée : 1 tour / niveau
Zone d'effet : sphère de 1 m 50 de rayon
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 4 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : une zone de protection de forme sphérique est créée autour du lanceur qui durera jusqu'à ce qu'elle soit *dissipée*, que le lanceur en sorte ou que sa durée expire. Aucune créature d'un autre plan, conjurée ou invoquée ne peut pénétrer dans cette sphère. Les morts-vivants sont *ralentis* dans cette, zone – les squelettes et les zombies peuvent même voir la magie qui les anime *dissipée* du fait que la sphère agit également comme une *dissipation de la magie* pour tous les sorts qui sont lancés à l'intérieur ou qui entrent dans son rayon d'action. Même les sorts instantanés qui ne sont pas susceptibles d'être *dissipés*, comme la *foudre*, peuvent être annulés. Les objets sur lesquels on a lancé des sorts (y compris les squelettes, zombies, objets animés, potions, etc.) doivent tester leur chance d'être *dissipés* le premier round de présence dans la sphère et un round sur deux par la suite (*i. e.* : le 1er, le 3ème, le 5ème, etc.). La sphère peut être *dissipée* mais sa puissance peut d'abord servir à *dissiper* la magie visant à la *dissiper* ! Si deux sphères entrent en contact, elles s'autodétruiront mutuellement et instantanément.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Invocation de diable (Conjuration / Appel)

Niveau : 4
Portée : 2"
Durée : spéciale
Zone d'effet : selon la créature invoquée
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 3 tours
Jet de protection : aucun

Explication / Description : avec ce sort le diabologue peut appeler des diables de type *mineur* ou *inférieur*. Les craies et autres composantes serviront à tracer un cercle magique qui sera le support d'une *protection contre le mal* que le diabologue devra lancer avant d'invoquer le diable. Tout diable invoqué sera initialement dans un état de colère et essayera avant toute chose de franchir le cercle magique pour attaquer ; pour ce faire, il devra réussir un jet de protection contre la magie avec un malus de -5. Ce sort n'obligera pas le diable à servir – une négociation doit s'ensuivre et un accord conclu – les diables du MANUEL DES MONSTRES exigeront un salaire minimum de 200 po par dé de vie. Si un accord est conclu, le diable restera sur le *Plan Primaire* pendant 4 heures. Le diabologue peut tenter de « lier » le diable à un service « permanent » en lui lançant le sort *contrat*, plutôt que de négocier avec lui. Si aucun accord n'est conclu avec lui, et s'il ne peut pas franchir le cercle magique, le diable s'en ira.

Composantes matérielles : des craies diverses et des encens dont le coût total sera de 5d10 po, ainsi que le *focus* du diabologue.

Possession diabolique (Conjuration / Appel)

Niveau : 4
Portée : 4"
Durée : 30 rounds
Zone d'effet : 1 – 4 créatures
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 5 rounds
Jet de protection : annule

Explication / Description : avec ce sort, le diabologue laisse une partie de l'essence du diable *posséder* le corps de la cible, mais sans que cette *possession* soit complète, c'est-à-dire que la cible conserve la maîtrise complète de son corps tout en bénéficiant des avantages que lui confère le diable.

Les effets de la *possession diabolique* sont les suivants, selon le diable utilisé :

Abishaï : bonus à la CA de -1 ; bonus au toucher de +3 ; dextérité égale à 18.

Barbelé : bonus à la CA de -2 ; total de points de vie égale à 150 %.

Barbu : toutes les attaques sont à +3 au toucher et +3 aux dégâts.

Cornu : bonus à la CA de -3 ; dextérité égale à 18.

Epineux : capacités d'un voleur ; les voleurs affectés par cette *possession* sont considérés comme ayant 4 niveaux supplémentaires.

Erinyes : charisme égale à 18 ; *charme personne* avec une chance de succès égale à niveau x 2 %.

Glaces : bonus de +3 à tous les jets de protection contre la magie ; le personnage est considéré comme un sage sans domaine d'études de spécialisation.

Profondeurs : une aura d'*effroi* émane du personnage sur un rayon de 1" – les victimes ont un bonus de +2 à leur JP, mais si elles le ratent une seconde fois, elles sombrent dans la folie pendant 2 – 10 rounds.

Osseux : bonus aux dégâts de +1 ; immunité au *sommeil*, *charme* et à la *paralysie* ; peut combattre jusqu'à -15 pv.

Styx : intelligence égale à 18 ; les magiciens affectés par cette *possession* comprennent tous les sorts.

Composante matérielle : pour lancer ce sort, le diabologue doit posséder le talisman du diable à invoquer.

Sorts de niveau 5

Charme spirituel (Enchantement / Charme)

Niveau : 5
Portée : 6"
Durée : spéciale
Zone d'effet : une créature

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : annule

Explication / Description : ce sort fonctionne comme celui de magicien *charme monstre*, sauf qu'il n'a d'effet que sur *une* créature qui ne se trouve pas sur son *Plan* d'origine. La créature aura un malus de -3 sur son jet de protection, mais si elle retourne par la suite sur son propre *Plan*, un nouveau jet de protection est lancé immédiatement pour savoir si la magie est rompue. Pour ce dernier jet et pour tous les jets suivants (hebdomadaires) tant que la créature se trouve sur son propre *Plan*, les chances normales pour que l'enchantement soit rompu sont *doublées*.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Invocation de bête (Conjuration / Appel)

Niveau : 5
Portée : 6"
Durée : 5 rounds + 1 round / niveau
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort fait apparaître *une* créature d'un autre *Plan* en 3 segments. La créature peut être de n'importe quelle puissance. Les conditions doivent toutefois correspondre à la nature du monstre ; si les dés indiquent un esprit des eaux là où il n'y a pas d'eau, ou un xorn sur une île de nuage, il faudra les relancer.

1d100	Monstre	1d100	Monstre	1d100	Monstre
01 – 06	Serviteur aérien	26 – 28	Efrit	67 – 69	Rakshasa
07 – 13	Démon de type I	29 – 39	Gargouille	70 – 73	Salamandre
14 – 17	Démon de type II	40 – 51	Molosse satanique	74 – 85	Araignée éclipsante
17 – 19	Démon de type III	52 – 59	Chasseur invisible	86 – 88	Slaad gris
20 – 21	Diable barbelé	60 – 61	Sorcière des ténèbres	89 – 97	Esprit des eaux
22 – 25	Djinn	62 – 66	Palefroi de la nuit	98 – 00	Xorn

Pentagramme piégé (Altération, Enchantement / Charme)

Niveau : 5
Portée : spéciale
Durée : spéciale
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : spécial
Jet de protection : spécial

Explication / Description : ce sort puissant mais étrange et dangereux crée un pentagramme spécial, de plus de 2 m de large, à l'intérieur duquel un démon, un diable, un daemon, une sorcière des ténèbres ou un élémental pourra être emprisonné et rendu impuissant, privé de ses pouvoirs magiques et de ses capacités spéciales incluant même sa résistance à la magie et sa capacité à voyager entre les *Plans*. De telles créatures seront remplies d'une haine mortelle à l'égard du responsable de ce traitement, haine qui sera altérée par la peur après une longue période de domination et de captivité.

L'incantation comprend l'inscription d'un pentagramme avec une encre spéciale à base de sang de mammifère, de l'eau bénite et maudite, des craies, de la limaille de fer et d'autres ingrédients rares d'une valeur de 3 000 po.

L'inscription et l'incantation demande un travail ininterrompu d'une heure. La surface utilisée doit être en pierre ou en roche, sans aucune autre inscription ou trace dessus.

La cible du sort doit être introduite de force dans le pentagramme. Des sorts comme *invocation d'élémental*, *cacodémon*, *grande invocation* ou *seuil* peuvent être utilisés pour faire se matérialiser la cible à l'intérieur de l'inscription magique, mais dans ce cas, elle aura conscience de ce qui se trame et pourra utiliser sa résistance à la magie et un jet de protection contre la magie pour éviter d'être *piégée*. Il y aura également 25 % de chance qu'elle devine l'identité du diabologue – souvent avec de graves conséquences pour ce dernier. Des tentatives plus subtiles consistent à faire entrer la cible dans le pentagramme par mégarde en camouflant celui-ci par de la poussière, des tapis ou de la végétation, etc. ou en ayant recours à des sorts de *charme*. On *pourrait* même la pousser brutalement pour la forcer à entrer dedans…

Une fois que la victime est dans le pentagramme, celui-ci est activé et *piège* la victime. Ceci doit se produire dans un lapse de temps de quatre heures par niveau du lanceur, sinon la magie sera perdue. Cependant, une fois que la victime est capturée, la seule occasion de s'échapper se présentera si une autre créature au moins aussi grande qu'un chat pénètre dans le diagramme (*note* : aucun animal n'est susceptible de s'approcher d'un être piégé et courroucé), si une partie du diagramme est effacé de l'extérieur ou si la créature capturée est attaquée avec des armes ou des sorts. Négocier avec une créature piégée est possible, en lui proposant de la libérer, mais ce n'est pas très prudent. Evidemment, les créatures intelligentes essayeront par tous les moyens de tromper, amadouer ou intimider leur geôlier.

Puissance élémentaire (Conjuration / Appel)

Niveau : 5
Portée : spéciale
Durée : spéciale
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 5 segments
Jet de protection : spécial

Explication / Description : de la même façon que le sort de *force élémentaire*, le présent sort fait appel à une créature semi-consciente de l'un des plans élémentaires pour se mettre au service du lanceur ; là encore, la créature est sujette aux mêmes sorts de *protection* et le choix de l'élément doit se faire au moment de la mémorisation. Cependant, les forces invoquées avec ce sort sont beaucoup plus importantes. Puissances disponibles :

Feu : le diabologue peut lancer un sort d'*embrasement* ou d'*extinction* identiques à ceux du druide.

Eau : le diabologue peut lancer un sort d'*abaissement des eaux* comme un clerc du même niveau ou de *séparation des eaux* comme un clerc de 8ème niveau.

Terre : le diabologue peut provoquer un petit tremblement de terre sur une zone de 6" de diamètre située dans une portée de maximum de 12", ce qui aura 50 % de chance de faire s'effondrer le plafond d'une caverne, d'une grotte ou d'un bâtiment de construction solide (les constructions plus légères, comme les huttes, sont entièrement démolies) et de culbuter toutes les créatures causant de 1 à 4d8 points de dégâts (la moitié seulement si un jet de protection contre la magie est réussi ; les créatures robustes ou stables pourront bénéficier d'une réduction) ; toutes les constructions de la zone subiront 2 – 8 points de dégâts structurels.

Air : l'effet est le même que celui d'un sort de *contrôle des vents* lancé par un druide de même niveau.

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Sorts de niveau 6

Appel d'ennemi (Conjuration / Appel)

Niveau : 6
Portée : 5" + 1" / niveau
Durée : spéciale
Zone d'effet : spéciale

Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 1 round
Jet de protection : aucun

Explication / Description : si un diabologue a connaissance ou suppose que tel monstre ou peuple d'un autre plan situé dans la portée du sort a un ennemi juré, un ennemi naturel ou traditionnel, ou une force opposée quelque part dans le Multivers, ce sort provoquera l'apparition de cet ennemi en 1 – 4 rounds en nombre suffisant pour contrebalancer leur opposants, ceci en application du principe fondamental de l'équilibre qui régit le Multivers. Les dieux supérieurs sont assez puissants pour contrecarrer ce principe et empêcher l'apparition de leurs ennemis naturels. Les ennemis qui refuseraient de répondre à l'appel peuvent utiliser leur résistance à la magie. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures natives du *Plan Matériel Primaire*.

Les exemples d'ennemis incluent : djinns et éfrits, Bahamut et Tiamat, githyankis et githzeraïs (voir le FIEND FOLIO).

Composante matérielle : le *focus* du lanceur de sorts.

Contrat (Altération)

Niveau : 6
Portée : spéciale
Durée : permanente
Zone d'effet : deux êtres
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 5 rounds
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort crée un lien contractuel entre un mortel (qui peut être le lanceur) et une créature surnaturelle, ayant une intelligence basse ou supérieure, issue des *Plans Extérieurs* ou *Elémentaires*. Pour le lancer, il faut écrire toutes les clauses du contrat sur parchemin avec des encres rares d'une valeur de 500 po ; le mortel doit signer le contrat avec son sang.

Le contrat vaut force de loi, mais uniquement à la lettre. Les créatures mauvaises vont naturellement pervertir l'esprit du contrat tout en en respectant la lettre. Un *contrat* qui est conclu sous la contrainte n'est pas valable. Si la créature surnaturelle le désire, elle peut user de sa résistance à la magie pour annuler le contrat au moment de sa signature, mais tout sort de divination révèlera cette fraude, ce qui fera que le contrat sera entièrement nul et non avenu.

Les conséquences d'une rupture de contrat ultérieure par la créature surnaturelle sont, pour elle, à la discrétion du MD (de telles ruptures sont rares), mais on peut avoir recours à la révélation publique de la perfidie, à l'attention vigilante des furies ou des dieux de la justice, à la perte de pouvoir et d'adorateurs, et à d'autres pénalités semblables.

Pour le mortel, le non respect du *contrat* cause la perte d'un point de force et de constitution toutes les douze heures jusqu'à ce que les clauses soient de nouveau respectées, ou que notification immédiate soit faite à la créature surnaturelle et qu'elle vienne sur place – ceci doit faire l'objet d'une clause particulière à la signature du contrat. Une rupture flagrante du contrat par le mortel le paralyse immédiatement pour 4 – 16 tours *et* fait venir instantanément la créature surnaturelle sur place.

Ce sort ne peut être dissipé que par trois *souhaits majeurs* lancés en même temps.

Grande invocation (Conjuration / Appel)

Niveau : 6
Portée : 2"
Durée : spéciale
Zone d'effet : créature invoquée
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : spécial
Jet de protection : spécial

Explication / Description : ce sort est une version supérieure d'*invocation de diable*, qui invoquera un diable *supérieur* ou *majeur* qui est doté d'un nom personnel (mais non pas un archi-diable) – ce sort peut également servir à invoquer un démon nommé (sauf les princes), une entité puissante d'un autre plan possédant un vrai nom, voire même des demi-dieux ayant cette caractéristique.

La procédure est la même que pour une *invocation de diable*, le temps d'incantation est de 2d4+4 heures, et le jet de protection est lancé avec 2d10. L'attitude de la créature invoquée varie en fonction de l'alignement, mais ne sera jamais moindre qu'une immense colère. Les créatures invoquées auront le maximum de Dés de Vie. Une attaque par un sort de *piège spirituel* pourra être employée par certains diabologues à l'encontre de la créature invoquée.

Composantes matérielles : extrêmement variable selon chaque cas particulier, mais il faut obligatoirement le *focus* du lanceur de sorts et des substances rares et précieuses d'une valeur minimum de 500 po.

Sorts de niveau 7

Invocation d'armée (Conjuration / Appel)

Niveau : 7
Portée : spécial
Durée : spécial
Zone d'effet : spéciale
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : spécial
Jet de protection : aucun

Explication / Description : un diabologue désirant invoquer une armée surnaturelle doit réaliser une longue série de tâches pour localiser cette force, la recruter et la faire venir. Il ne peut être lancé qu'une seule conjuration de cette sorte pour chaque mois lunaire et il y a 5 % de chance qu'il ne soit pas possible de la lancer pour un mois donné. Ainsi, les chances qu'un autre diabologue ait lancé ce sort étant de 5 %, il y a donc 10 % de chance que ce sort se révèle impossible à lancer, même si aucun PJ ne l'a effectivement utilisé ce mois-ci. Le diabologue doit lancer un *augure* pour vérifier ce dernier point. Puis, il doit lancer une *divination* pour déterminer *où* l'invocation devra être

effectuée. Et enfin, il lui faut lancer un *contact d'autre plan* pour découvrir quelle armée sera disponible (faire un tirage sur la table ci-dessous) et entamer les négociations avec elle. Notez que le *Plan* qui sera contacté sera toujours éloigné de deux du *Plan Matériel Primaire*.

L'endroit de l'invocation sera toujours un lieu sauvage, désolé et désert, à 1 – 160 km du diabologue dans une direction aléatoire. Le diabologue doit se rendre sur place et commencer l'incantation avant la fin du mois lunaire, sinon l'occasion est perdue et toute la préparation doit être reprise depuis le début. Une fois sur place, il faut construire quatre bûchers, aux coins d'un quadrilatère assez grand pour contenir l'armée qui sera invoquée, pour y brûler des bois rares, de l'encens et des épices d'une valeur totale de 5 000 po. Les feux doivent être alimentés pendant toute la durée de l'invocation qui sera de 1 – 4 tours + le temps de matérialisation de l'armée (indiqué dans la table ci-dessous).

Un diabologue qui invoque une armée mais n'est pas en mesure de la payer immédiatement doit s'attendre à avoir de sérieux ennuis. Ce qui est sûr, c'est qu'aucune armée ne daignera répondre à ses prochains appels, sauf si elle est bien payée et en avance *après* que la première armée ait été payée au triple de sa solde normale en compensation du retard et du manque de respect.

Une *invocation d'armée* ne peut être dissipée que si la troupe entière est ramenée à son lieu d'invocation. Cependant, des membres peuvent être renvoyés individuellement sur leur propre *Plan* avec de l'*eau bénite* ou des sorts de *révocation*.

1d100	Type d'armée	Matérialisation	1d100	Type d'armée	Matérialisation
01 – 16	Armée des morts	3 tours	46 – 51	Essaims d'insectes	3 tours
17 – 27	Armée des ténèbres	4 tours	52 – 65	Commando de slaads	4 tours
28 – 33	Horde de démons	2 tours	66 – 72	Escouade de githyankis	5 tours
34 – 39	Légion de diables	2 tours	73 – 84	Esprits des arbres	2 tours
40 – 45	Régiment des marais	3 tours	85 – 00	Guerriers du Walhalla	5 tours

Armée des morts : il s'agit des envoyés d'un Seigneur démon comprenant 50 – 300 squelettes et 5 – 20 zombies menés par un ghast. Ils serviront pourvu que ce soit pour semer le chaos et la destruction pendant la durée d'un mois lunaire.

Armée des ténèbres : une sorcière des ténèbres, montée sur un palefroi de la nuit, est à la tête d'une troupe de 5 – 20 chauve-souris vampires géantes (équivalentes à des striges, mais ayant un malus de -3 au toucher en plein jour) qui font office d'éclaireur, 4 – 24 goules et 3 – 18 ombres en guise de guerriers. Elle sera en quête d'âmes mauvaises et en acceptera en paiement contre son service pour une durée maximum d'un mois lunaire.

Horde de démons : un démon de type V ou VI (50 % de chance entre eux) conduit 2 – 8 quasits, 2 – 16 démons de type I, 3 – 9 démons de type II et 1 – 8 démons de type III. N'ayant en tête que le chaos et la destruction, ils serviront pour une durée maximum d'un mois lunaire ou bien jusqu'à ce que chaque membre de la horde ait dévoré un cadavre humain ou semi-humain – si cela prend moins de temps.

Légion de diables : un diable cornu ou un diable des profondeurs (50 % de chance entre eux) commande 1 – 8 méphites du feu, 2 – 16 diables barbelés, 2 – 9 diables osseux et 1 – 8 érinyes. Ils serviront pour une durée d'un mois lunaire ou bien jusqu'à ce que chacun ait une victime à ramener en Enfer.

Régiment des marais : de répugnantes créatures des infects marais des *Plans Inférieurs* ; le chef est un démon de type II, les troupes sont composées de 5 – 40 grenouilles géantes, 3 – 18 grenouilles tueuses, 3 – 30 grenouilles venimeuses, 2 – 8 gelées ocres, 3 – 18 hommes-lézards et 4 – 24 bullywugs. Le régiment est de nature chaotique mauvaise et ne servira que pour deux semaines maximum en échange de sang et de chair fraîche – de préférence humaine ou elfe.

Essaims d'insectes : il s'agit des serviteurs d'un dieu-insecte comprenant 5 – 30 guêpes géantes, 3 – 18 scarabées géants de feu, 4 – 32 scarabées géants scolytes et 30 – 120 fourmis géantes guerrières. Ils serviront pour une semaine maximum contre le paiement de 2 000 po en graines et viande fraîche et tout ce qu'ils pourront récolter en route. Le diabologue pourra également lancer une *supplication* qui se traduira par un *fléau d'insectes* pendant la durée du service.

Commando de slaads : (voir le FIEND FOLIO) un slaad gris mène 3 – 18 slaads rouges, 2 – 12 slaads bleus et 1 – 6 slaads verts. Ils serviront pour un mois lunaire en échange d'un esclave humain vivant à ramener dans les limbes pour chaque membre du commando.

Escouade de githyankis : (voir le FIEND FOLIO) un chevalier de 8ème niveau monté sur un dragon rouge *vieux* (qui sera invoqué pendant le temps de matérialisation) commande 1 githyanki de 3ème niveau (n'importe quelle classe) et 2 guerriers de 6ème niveau. Ils serviront pendant un mois lunaire ou jusqu'à ce que le chevalier soit tué, leur solde est

composée de gemmes et de lingots d'argent d'une valeur de 5 000 po. Il y a 50 % de chance pour qu'ils attaquent à vue tout flagelleur mental ou githzeraï, même contre la volonté de l'invocateur.

Esprits des arbres : des êtres désincarnés du *Plan Astral* viendront animer 30 – 120 arbres pour en faire des sylvaniens complets et pour servir pendant un mois lunaire. En échange, ils demandent la promesse solennelle de ne jamais faire du mal volontairement aux forêts ou étendues boisées, et qu'une surface d'au moins 16 km² de terre cultivée soit rendue à la reforestation. Ceux qui ne respecteraient pas leur engagement peuvent s'attendre à la vengeance d'une force au moins trois fois supérieure à celle qu'ils ont invoquée.

Guerriers du Walhalla : 20 – 120 guerriers égaux en tout point à un groupe de berserkers (voir le MANUEL DES MONSTRES) à la différence que chacun a une résistance à la magie de 10 % (les chefs ont 20 %) et une immunité totale aux *charme* et *sommeil* magiques. Ils servent pour la gloire sur le champ de bataille et pour le pillage à hauteur de 100 po par tête, restant pour une durée maximum de trois mois ou bien jusqu'à ce qu'au moins la moitié de leur nombre ait été tuée et que leur mort ait été vengée par la défaite totale de l'ennemi qui en est coupable – si cela prend moins de temps.

Piège spirituel Conjuration / Appel)

Niveau : 7
Portée : 2"
Durée : permanente tant qu'il n'est pas brisé
Zone d'effet : une créature
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : spéciale + 1 segment
Jet de protection : annule

Explication / Description : ce sort est identique à celui de magicien *emprisonnement de l'âme*, sauf que la portée est de 2", qu'il peut être lancé sur le *Plan Astral*, l'*Ether* ou le *Matériel Primaire* et que la créature à emprisonner doit être originaire des *Plans Extérieurs* ou *Elémentaires*. L'objet qui servira de prison ne requiert pas d'autres sorts pour sa préparation : ce doit être une bouteille d'airain de la taille d'une main spécialement fabriquée pour cet usage avec des gravures et des inscriptions et coûtant au moins 800 po. Elle devra être bouchée quand le sort aura pris effet et scellée avec de la cire dans l'heure qui suit (sinon, le prisonnier pourra s'échapper). On libère la créature en retirant le bouchon.

Porte de l'Enfer (Conjuration / Appel)

Niveau : 7
Portée : 10"
Durée : 1 round / niveau
Zone d'effet : cercle de 4" de rayon
Composantes : V, S, M
Temps d'incantation : 7 segments
Jet de protection : aucun

Explication / Description : ce sort immonde et dangereux invoque une foule incontrôlable de diables, qui apparaîtront tous dans un cercle de 8" de diamètre dont le centre sera choisi n'importe où dans la portée du sort. Le lanceur n'aura aucune influence sur les monstres, qui resteront jusqu'à ce que la magie soit *dissipée* pour chacun d'entre eux séparément, qu'ils soient tués ou que la durée du sort expire. Le groupe sera composé de :

- 2 – 12 érinyes
- 2 – 7 diables barbelés
- 2 – 8 diablotins (30 % de chance)
- 1 – 8 lémures (20 % de chance)
- 1 – 4 diables osseux (80 % de chance)
- 1 diable cornu seul (65 % de chance)

S'il n'y a pas de créatures non diaboliques visibles dans les parages, il y a 90 % de chance qu'une bagarre éclate entre les érinyes et les diables barbelés. Cela n'arrivera que dans 10 % des cas si la seule autre victime possible semble faible et inoffensive. Pour le reste, ils seront plutôt intéressés par le massacre de mortels, bien que le plus fort et le plus intelligent d'entre eux puisse chercher à dominer les autres et à s'approprier le butin le plus précieux.

Révocation (Abjuration)

Niveau : 7
Portée : 12"
Durée : spéciale
Zone d'effet : sphère de 5" de rayon
Composantes : V
Temps d'incantation : 3 segments
Jet de protection : spécial

Explication / Description : toute créature invoquée par le diabologue doit quitter les lieux immédiatement, sans jet de protection. De même, toute créature qui a été amenée dans la zone contre sa volonté et par une invocation magique peut librement choisir de profiter de la *révocation* pour retourner à son lieu d'origine, sans tenir compte des désirs de son invocateur. Toute créature d'un autre plan qui est arrivée par ses propres moyens ou grâce à ses capacités doit

réussir un jet de protection avec un malus de -3 ou retourner d'où elle vient, et dans tous les cas elle sera étourdie pendant 1 – 4 rounds. Enfin, toute créature qui a été invoquée ou conjurée avec son consentement sur les lieux par la magie d'un tiers est automatiquement paralysée pour 2 – 8 rounds, et pendant chacun de ces rounds, son invocateur doit réussir un jet de protection contre les sorts avec un malus de -4 ou voir ladite créature obligée de s'en aller. Ce sort affecte toutes les créatures ci-dessus situées dans une sphère de 5" de rayon dont le centre est choisi par le lanceur dans la limite de sa portée. Aucune créature *révoquée* ne peut quitter son *Plan* d'origine de nouveau pendant une année complète, à moins que ce soit le lanceur de la *révocation* qui l'invoque ou la conjure.

Commerce avec les Diables

Diagrammes magiques

Les autres plans d'existence sont peuplés d'une grande variété de créatures qui diffèrent par leurs origines, leur alignement et leur puissance. On compte parmi ces créatures, entre autres : les coatls, les djinns, les éfrits, les élémentals et les ki-rins, ainsi que tous les êtres issus des *Plans Extérieurs*. Le MD doit garder à l'esprit le fait que ces créatures ne sont pas humaines et qu'elles se considèrent généralement comme supérieures à l'humanité. Elles répugneront à avoir des relations avec un humain, d'autant plus si ce dernier prétend traiter avec elles sur un pied d'égalité. Cela se vérifie avec pratiquement toutes les créatures des autres plans, mais celles qui sont d'alignement mauvais sont encore plus hostiles envers l'humanité.

Les diagrammes magiques décrits ci-dessous peuvent être utilisés pour protéger les personnages contre l'hostilité des créatures d'autres plans. Ces diagrammes peuvent également être utilisés pour enfermer des créatures d'autres plans, en lançant les sorts décrits dans ce manuel, dans le MANUEL DES JOUEURS et dans les ARCANES EXHUMEES. Ces instructions sont destinées au MD pour gérer la création et les effets de tels diagrammes.

Si un diagramme magique est utilisé dans votre campagne, son pouvoir dépend du soin et du coût qui lui sont consacrés pour sa manufacture par le PJ ou le PNJ. Un diagramme peut soit être dessiné à la main, soit être gravé et incrusté.



Diagramme dessiné à la main
Un diagramme dessiné à la main est temporaire, mais il est généralement moins coûteux. Il est nécessaire de redessiner le diagramme pour chaque utilisation. Il y a 20 % de chance qu'un diagramme dessiné à la main ne fonctionne pas lors de son utilisation. Ces chances d'échec peuvent être réduites en s'appliquant à le dessiner sur une longue période de temps et en utilisant des pigments magiques spéciaux. Pour chaque tour passé à dessiner le diagramme avec des pigments spéciaux (coût : 1 000 po / tour), la chance d'échec est réduite de 1 %. On peut réduire les chances d'échec à 0 % en utilisant cette méthode.

Diagramme incrusté dans le sol
Un diagramme incrusté est permanent et réutilisable. Sa fabrication demande au moins une semaine et un financement de 10 000 po minimum. La chance qu'un diagramme incrusté ne fonctionne pas à l'utilisation est de 10 % mais le test ne se fait qu'une fois au moment de la première utilisation. Les chances de mal fonctionnement d'un diagramme incrusté peuvent être réduites en se servant de métaux précieux, de gemmes pulvérisées et d'autres matériaux rares dans l'incrustation. Cette procédure particulière coûte 50 000 po et prend un mois de temps de jeu. Cette incrustation spéciale réduit les chances d'échec à 0 %. Les pigments spéciaux et les matériaux rares nécessaires peuvent, au choix du MD, être d'un savoir secret ou difficile à obtenir, devant faire l'objet de recherches, d'aventures ou de dépenses complémentaires de la part du PJ ou du PNJ.

L'utilisation de matériaux spéciaux ne signifie pas toutefois que le diagramme magique sera automatiquement efficace. A chaque fois qu'un diagramme est utilisé, soit en tant que protection soit en tant que prison, la somme de l'intelligence et du niveau du personnage utilisant le diagramme est comparée à la somme de l'intelligence et des Dés de Vie de la créature concernée. Si le total du personnage est plus grand, la différence entre les scores est soustraite de la chance de base de mal fonctionnement du diagramme. Si le total de la créature est plus élevé, la différence est ajoutée à ces chances de base. Une fois les chances finales déterminées, le MD lance un dé de %. Un résultat égal ou inférieur aux chances d'échec indique que la créature n'est pas affectée par le diagramme.

Même si le diagramme a été réalisé en bonne et due forme, toute cassure ou prélèvement d'une partie du diagramme achevé le rendra inutilisable. Une mouche qui se pose sur l'une des lignes du diagramme, de la poussière qui est soufflée sur une partie ou un simple brin de paille qui se dépose dessus suffit pour le rendre inutilisable.

Diagramme comme protection
Quand il est utilisé en protection, le diagramme confère une défense contre le type de créatures qu'il est sensé tenir à l'écart. Les créatures ne peuvent pas pénétrer dans le diagramme que ce soit par des moyens normaux ou magiques y compris la téléportation et les déplacements via l'*Astral* ou l'*Ether*. Elles ne peuvent ni toucher le diagramme ni ceux qui sont à l'intérieur. Les effets des sorts de la créature, ses pouvoirs psi, ses attaques physiques et ses armes n'ont aucun effet sur le diagramme et sur ceux qui sont à l'intérieur. Elles peuvent lancer des sorts qui affectent des zones en dehors du diagramme, tel un *mur de feu* en forme d'anneau, ce qui ne causera aucun dégât à ceux qui sont à l'intérieur mais qui aura pour effet de les emprisonner dans son périmètre. Un personnage situé dans un diagramme

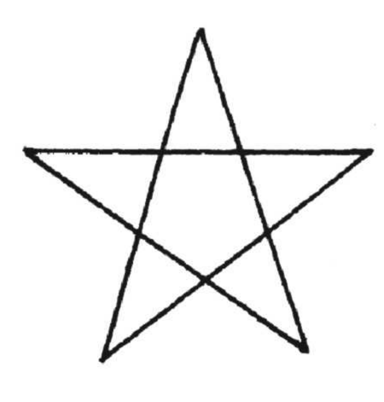
de protection peut lancer des sorts ou attaquer ceux qui sont en dehors, mais un effet qui touche ou affecte physiquement le diagramme, comme *mort rampante* ou *tempête de glace*, lui fera perdre tous ses pouvoirs.

Diagramme comme prison
Quand il est utilisé comme une prison, le diagramme enferme de manière sûre la créature qu'il contient. Ladite créature ne peut pas quitter le diagramme avec des moyens normaux, magiques ou psi, elle ne peut pas non plus se servir d'un *seuil* pour en sortir. La créature ne peut pas toucher le diagramme ni ce qui se trouve à l'extérieur. Les effets des sorts de la créature, de ses pouvoirs psi, de ses attaques physiques et de ses armes n'affecteront pas non plus le diagramme ni ceux qui sont en dehors. Cependant, la créature pourra utiliser certains sorts qui l'affectent elle seule, comme *invisibilité*, *autométamorphose*, ou des sorts de soins. La créature enfermée peut être attaquée de l'extérieur, mais elle sera libérée si jamais le diagramme est endommagé par cette attaque. Chaque jour d'enfermement fait baisser l'intelligence de la créature d'un point, jusqu'à un minimum de 3.

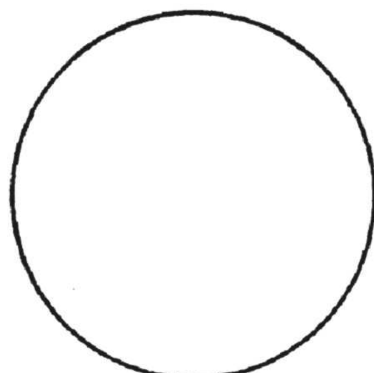
Si un diagramme magique qui devait retenir une créature mauvaise cesse de le faire pour une raison ou une autre, celle-ci passera immédiatement à l'attaque et tentera de réduire en charpies ceux qui voulaient l'enfermer. Si le diagramme cesse de retenir une créature bonne, celle-ci s'en ira sans attendre ou bien infligera une punition adéquate à ceux qui tentaient de la retenir prisonnière. La réponse exacte dépend de l'alignement de la créature aussi bien que de l'alignement de celui qui utilise le diagramme. Une créature d'un autre plan coopérera avec un personnage uniquement si son alignement et ses buts sont similaires aux siens, et en outre si on lui promet de lui rendre un service conséquent ou une récompense équivalente. En règle générale, le MD devrait s'assurer que le prix demandé pour obtenir l'aide d'une créature d'un autre plan soit si élevé que cela ne soit pas profitable au personnage qui la sollicite, même si la créature est du même alignement que lui.

Les clercs et magiciens mauvais qui ont enfermé avec succès une créature d'un autre plan peuvent essayer d'user de magie pour la forcer à les servir. Une tentative ratée signifie habituellement la mort des mains de ladite créature, tandis qu'une réussite sera vraisemblablement suivie d'une vengeance à plus long terme.

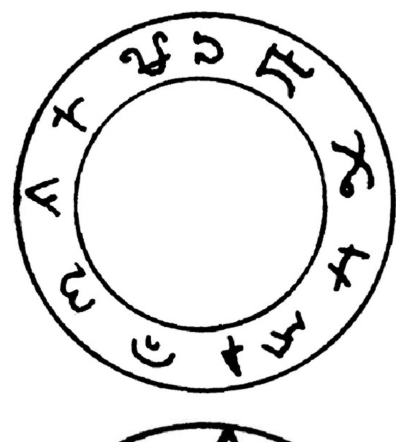
Les diagrammes et leur usage sont les suivants :



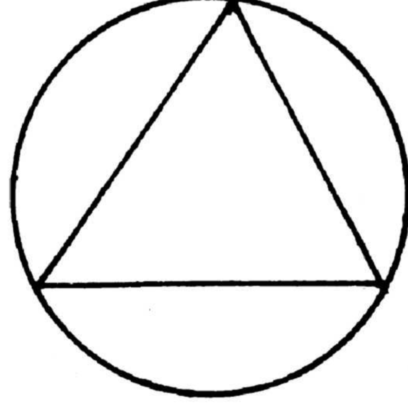
Pentacle
Ce sigle est une figure sigillaire magique qui sert à contenir toute créature magiquement emprisonnée et enfermée afin de pouvoir sceller le contenant contre toute évasion possible. Il est utilisé couramment sur les portes et sur les bouteilles d'éfrit.



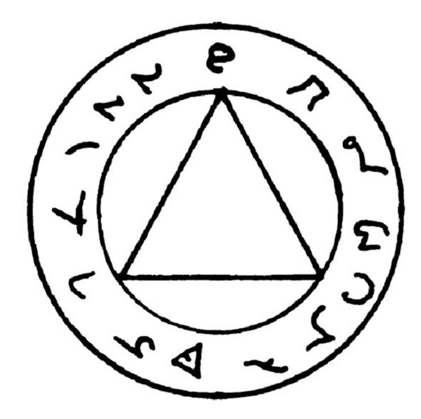
Cercle Magique (Protection)
Cette inscription est efficace contre les diables inférieurs et les envoyés hostiles mineurs. Le cercle de protection est différent du sort *protection contre le mal*. Celui-ci donne des bonus aux jets de protection du personnage et contre des attaques de créatures d'un autre plan ainsi qu'un malus de -2 au jet pour toucher de ces mêmes créatures. La protection par le sort n'est pas aussi complète que celle du diagramme, mais le sort peut être utilisé contre toutes créatures d'un autre plan.



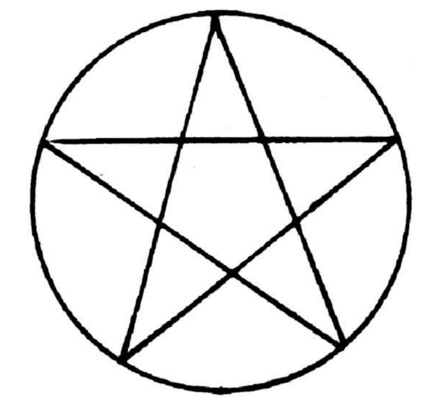
Cercle Magique
Cette inscription est une garde contre tous les diables et toutes les créatures bonnes venant des *Plans Extérieurs Supérieurs* et celles du *Plan Astral*.



Triangle Thaumaturgique
Cette inscription est efficace contre les créatures venant de l'*Opposition Concordante*, des *Plans Elémentaires* et de l'*Ether*.



Cercle Thaumaturgique
Ce sigle est une garde contre les démons d'un pouvoir égal ou inférieur au type V, y compris les succubes, ainsi que contre les créatures affectées par un Triangle Thaumaturgique.



Pentagramme
Cette inscription protège contre toutes les créatures mauvaises des *Plans Extérieurs Inférieurs*, sauf les diables, mais incluant toutes formes de démons.

Signez ici, s'il vous plait…

Les diables et les pactes de garde en JdR



Il y a quelque temps, j'ai lu une histoire – je n'en sais plus ni le titre ni l'auteur – dans laquelle une créature surnaturelle d'un autre monde (un diable si vous voulez) gardait un passage ou un trésor. Le diable était lié par un *pacte de garde*, c'est-à-dire qu'il avait accepté de monter la garde mais sous certaines conditions. Ainsi, il ne se contentait pas de barrer le passage à tout le monde, mais il devait tenter d'empêcher le passage à quiconque mesurait plus de 160 centimètres ou avait la peau blanche (enfin, quelque chose comme ça…).

Cette idée est grosse de possibilités pour les jeux d'aventures. Dans un de mes derniers scénarios d'AD&D, j'ai placé un diable barbelé dans un passage conduisant au temple caché d'un clerc mauvais ; il était lié par un pacte de garde qui l'obligeait à barrer le passage à quiconque portait une épée ou une armure. Deux groupes d'aventuriers différents firent face à cette même situation. Dans les deux cas, les joueurs furent déconcertés quand ils virent le diable à une certaine distance, car ce dernier restait immobile et silencieux. Etait-ce une créature ou une statue ? De loin, par manque de lumière, la peau du diable pouvait facilement passer pour de la pierre. Chaque groupe décida d'envoyer une *foudre* sur la statue, à chaque fois sans effet notoire (immunité diabolique et résistance à la magie). Un groupe s'avança, écouta le diable proclamer son pacte (« Nul portant épée ou armure ne passera ») et débattit sur la conduite à tenir. Ils pensèrent d'abord à envoyer un voleur derrière le diable pour aller examiner la porte qui se trouvait plus loin, mais avant de s'être décidés, les minions du clerc les attaquèrent en sortant d'un passage latéral.

L'autre groupe tira des flèches jusqu'à ce que le diable se mit à l'abri (j'avais oublié que les armes non magiques ne pouvaient pas blesser un diable barbelé). Ils s'approchèrent mais le diable se remit au travers du passage et proclama son pacte. Les aventuriers tentèrent en vain de négocier la chose avec le diable ; au final un clerc de haut niveau essaya un *vade retro* sur la créature, et bien qu'il échoua, le diable n'en considéra pas moins que c'était une attaque qui aurait pu réussir et il se *téléporta* derrière le clerc pour le frapper.

Dans les deux cas, le diable fut quand même vaincu, mais la situation était beaucoup plus intéressante qu'une rencontre violente de donjon typique. Par-dessus tout, les joueurs avaient l'opportunité de tenir compte du pacte de garde pour essayer de relever le défi du diable sans avoir à l'attaquer.

Dans la plupart des pactes de garde, la créature concernée devrait être une de celles qui sont invoquées d'un autre plan sur le nôtre par un mortel qui souhaite lui confier une mission déterminée. Les termes exacts du pacte de garde, y compris sa durée, font l'objet d'une négociation entre la créature invoquée et son invocateur. On suppose évidemment que l'invocateur dispose d'un certain pouvoir sur le diable (ou autre), sinon il sera bien incapable de s'en faire obéir. Ce pouvoir peut consister en rien de plus que d'avoir l'oreille d'un archi-diable (« si tu n'es pas d'accord avec ça, le grand Baalzebul en sera dûment informé »). Plus un diable est puissant, moins il est probable qu'il soit impressionné par des pouvoirs de mortel, mais tout dépend des circonstances. Si l'invocateur emploie une *punition spirituelle* sur le monstre ou dispose d'autres moyens de lui infliger de la douleur, un compromis a toutes les chances d'être atteint.

Cependant, les diables, étant arrogants, sûrs de leur supériorité et de surcroît immortels etc. ont besoin de sentir qu'ils ont gardé quelques échappatoires, qu'ils ne sont pas totalement sous la coupe d'un simple mortel. D'où les limitations au pacte de garde. Quand vous jouerez le rôle d'un diable ou d'une autre créature qui doit conclure un pacte, ayez bien ceci à l'esprit. Vous ne devrez pas décider à l'avance de quelle façon cette créature réagira dans toute situation concevable. Mettez-vous à sa place pour décider de sa réaction au moment donné. Non seulement cela demande moins de préparation, mais cela pourra être plus « crédible ». Par exemple, je n'avais pas décidé avant la partie que le diable attaquerait si un Grand Prêtre tentait de le repousser ou qu'il n'attaquerait pas si quelqu'un lui tirait des flèches.

Du point de vue du MD, le diable malveillant fera certainement de son mieux pour honorer son engagement à la lettre mais pas en esprit. Pour reprendre notre exemple ci-dessus, le clerc voulait à l'évidence que le diable empêche quiconque de passer, mais ne put parvenir qu'à un accord sur les porteurs d'épée et d'armure. On pourrait présumer que le diable ne laisserait pas passer une personne armée d'une masse et non pas d'une épée, et ne portant pas d'armure. Mais qu'en serait-il si un guerrier déposait son armure et son épée, passait à côté du diable et qu'on les lui lançait ensuite ? Il aurait pu même attacher ses armes à une corde et les traîner derrière lui. Ceci ne serait certes pas dans l'esprit du contrat du diable, mais en revanche ce serait tout à fait conforme à la lettre, aussi le monstre se ferait-il une joie maligne à laisser passer l'aventurier. Dans tous les pactes de garde que vous concevrez il peut se trouver une marge de manœuvre pour ce genre de double jeu, afin que les joueurs puissent en profiter s'ils le veulent.

A ce propos, il est fort douteux qu'un diable daigne discuter des détails de son pacte de garde avec des aventuriers, et s'il le faisait, il mentirait à coup sûr. Mais est-ce vraiment sûr ?

Voici quelques pactes de garde susceptibles de créer des situations intéressantes :

Aucun individu ne peut passer. Le diable peut laisser passer deux individus ou plus s'ils forment un groupe, peut-être même à cheval l'un sur l'autre. Nous avons là un diable particulièrement retors, il me semble.

Aucun humain ne peut passer. Mais des elfes, des orques ou autres races le peuvent…

Aucun être vivant ne peut franchir cette ligne. Mais les aventuriers pourraient creuser sous la ligne, ou bien peut-être passer en état de *catalepsie*.

Passer à côté de moi signifie la mort pour tous les hommes. Mais les femmes ne seraient pas inquiétées…



Aucun porteur d'armes ne peut passer. Mais les armes peuvent être lancées avant de passer, ou tirées après être passé.

Tous ceux qui marcheront dans ce couloir mourront. Mais le diable laisserait-il passer quelqu'un qui y rampera ou y volera ?

Nulle chaussure ni vêtement ne peut passer. Une armure est-elle un vêtement ? Sans doute non, mais une armure est bien moins efficace (et plutôt gênante) si elle est portée sans quelque sorte de vêtement par dessous. Imaginez un groupe d'aventuriers nus mais lourdement armés, s'avançant sur l'ennemi. Est-ce que la défense repose sur une tactique basée sur le froid ? Ou bien les défenseurs ont-ils répandus des substances irritantes sur le sol ou des objets pointus ?

Si un diable se sent d'humeur particulièrement perverse, il pourrait poser une énigme même si la réponse correcte (ou incorrecte) n'a rien à voir avec son pacte de garde.

Diabologie sans peine

Ou comment faire des affaires avec Asmodée en joignant l'utile à l'agréable

Dans l'histoire de notre monde, d'authentiques chercheurs en sciences occultes ont passé leur temps à essayer de redécouvrir les soi-disant secrets de l'antiquité. Parmi ceux-ci, il y avait la pierre philosophale, qui transformerait les métaux ordinaires en or, et l'élixir d'immortalité. Les mages les plus audacieux tentèrent de reproduire les expériences du roi Salomon le Sage en invoquant les anges déchus et en les forçant à exaucer leurs désirs. On croyait que ces êtres enseigneraient des connaissances à celui qui les appelait, lui révèleraient les cachettes de trésors enfouis et useraient de leurs pouvoirs surnaturels à sa guise – pour un prix.

Dans le jeu **AD&D**, les magiciens occupent leur temps à des entreprises qui leur apportent des récompenses à plus court terme telle que la recherche de sorts ou la création d'objets magiques, sans parler de partir à l'aventure. Cependant, les hiérarchies diaboliques décrites dans le MANUEL DES MONSTRES créent la tentation pour les magiciens d'**AD&D** de se plonger dans l'hasardeuse science de la diabologie.

A la seule fin de simplicité, les êtres invoqués seront désignés par le terme « diable » bien que la majeure partie de ce qui suit pourrait aussi bien s'appliquer aux démons et à d'autres créatures semblables comme les sorcières des ténèbres. En cas de différences notoires, cela sera indiqué.

Je désigne par « invocateur » dans cet article tout lanceur de sorts, car les contractants peuvent aussi bien être magiciens que clercs. Après tout, y a-t-il une meilleure façon de devenir un Grand Prêtre du Mal qu'en ayant une ligne directe avec Asmodée ?

En tout premier lieu, il est nécessaire d'apprendre le nom de l'entité qui sera invoquée. Ce nom magique est celui qui est lié à l'essence même du diable et confère un grand pouvoir sur celui-ci. Les noms par lesquels sont couramment dénommés les diables uniques, comme « Asmodée » ou « Baalzebul », ne sont pas ceux qui les forcent à comparaître. Les noms propres réels changent tous les soixante-dix ans, ce qui fait que les nouveaux noms doivent faire l'objet de recherches et que tous les pactes doivent être renouvelés. Toutefois, les diables uniques se montrent jalousement possessifs quant à tout ce qui fut leur, y compris des noms anciens, et sont toujours susceptibles d'apparaître si ce nom est « proféré en vain », comme cela est indiqué dans la **Section des Monstres**.

Bien que les diables inférieurs n'aient pas de nom individuel en tant que tel, il faut mener des recherches analogues au sujet des procédures de pouvoir par le truchement desquelles leur apparition peut être conjurée. Du fait que tous les diables de bas niveau sont au fond identiques, celui qui se présentera fera aussi bien l'affaire qu'un autre. Mais si un pacte est conclu, l'invocateur peut faire une faveur au diable en lui donnant un nom, ce qui aura pour effet d'augmenter le statut de la créature dans les Enfers. Et ce sera le même diable qui reviendra si on le rappelle avec son nom.

Les noms qui servent à l'invocation des diables doivent être recherchés comme s'il s'agissait de sorts d'un niveau approprié. Utilisez vos règles habituelles de recherches de sorts.

Nom d'un :	**Equivalent à un sort de niveau :**
Prince démon, archi-diable	Neuf
Type VI, diable des profondeurs	Huit
Type V, diable des glaces, succube	Sept
Type IV diable cornu, sorcière des ténèbres	Six
Type III, diable osseux	Cinq
Type II, diable barbelé	Quatre
Type I, érinyes, divers	Trois

Coûts

Les équivalences en niveau de sort sont indiquées avant tout pour servir de guide quant aux montants à dépenser et au temps à passer dans la recherche du nom. La simple utilisation du nom ainsi trouvé ne fonctionnera pas comme un sort sans le rituel requis. En fait, si un nom de cette nature est prononcé à voix haute sans le rituel approprié, la force magique du nom est telle qu'elle crée un lien entre le diable et celui qui dit son nom. Le diable saura si la personne a les protections adéquates, et si elle ne les a pas, il y a de grandes chances (50 % et +) qu'il apparaisse pour l'emporter sur son propre plan – ceci est rendu possible par l'effet d'attraction du nom.

Avant de commencer la recherche, l'invocateur devrait déclarer quelle sorte de créature il souhaite appeler. Les personnages chaotiques devraient préférer les démons et auront plus de succès en traitant avec eux. Les loyaux devrait préférer les diables. Les magiciens neutres peuvent tenter d'appeler n'importe lesquels avec autant de chance de succès. Au bout d'un certain temps d'études, l'invocateur aura réussi à trouver le nom dont il devra se servir. Il devrait à ce moment-là déterminer exactement à quelle sorte d'entité il a affaire, car, tout comme la magie n'est pas une science exacte, il existe une chance pour que les résultats ne soient pas ce que l'expérimentateur attendait. *Mythomancie* ou d'autres formes de divination équivalentes sont recommandées pour savoir ce qu'il en est.

Type ou niveau visé :	Résultat obtenu ou équivalent à (1d100) :		
Prince démon, archi-diable	01 – 50 : Type V	51 – 75 : Type VI	76 – 00 : Prince
Type VI, diable des profondeurs	01 – 40 : Type V	41 – 95 : Type VI	96 – 00 : Prince
Type V, diable des glaces, succube	01 – 30 : Type IV	31 – 90 : Type V	91 – 00 : Type VI
Type IV diable cornu, sorcière des ténèbres	01 – 30 : Type III	31 – 85 : Type IV	86 – 00 : Type V
Type III, diable osseux	01 – 20 : Type II	21 – 80 : Type III	81 – 00 : Type IV
Type II, diable barbelé	01 – 20 : Type I	21 – 80 : Type II	81 – 00 : Type III
Type I, érinyes, divers	01 – 15 : Divers	16 – 85 : Type I	86 – 00 : Type II

Le résultat « divers » renvoie à des créatures inférieures ou assimilées : mânes, lémures, ghasts, ombres, âmes en peine ou spectres, voire même larves, diablotins ou quasits. De toute évidence, certaines de ces créatures ne seront pas d'une grande utilité pour l'invocateur, mais ce sont les aléas du métier. En revanche, un spectre conjuré pourrait se révéler très utile. Il reviendra au MD de déterminer ce qui répond à l'appel du nom découvert si ce résultat de « divers » est obtenu au tirage.

Note : au besoin, les tables de génération des créatures des *Plans Inférieurs* peuvent être très utiles pour notre procédure – voir le GUIDE DU MAITRE, *Appendice D : Génération aléatoire de créatures des Plans Inférieurs*. Pour chaque niveau, prévoyez une petite chance pour que la créature dont le nom a été trouvé soit un individu unique créé à partir de ces tables. Cela concerne principalement les démons plutôt que les diables. Ces derniers, étant loyaux et ordonnés dans leur apparence, ont tendance à rejeter et mépriser ce qui est différent. Par conséquent, les diables uniques qui peuvent survivre au long terme sont ceux qui sont extrêmement puissants, comme Asmodée ou Géryon. Les diables uniques seront donc beaucoup plus rares que les démons, et appartiendront à la catégorie des nobles ou seront sous la protection d'un archi-diable, étant peut-être son rejeton ou faisant partie de sa cour.

Si l'invocateur a trouvé un nom qui ne correspondait pas à ce qu'il cherchait, il doit recommencer depuis le début. Mais les noms ainsi trouvés devraient être scrupuleusement répertoriés, car ils pourront faire l'objet de transactions avec d'autres invocateurs si celui qui le possède ne souhaite pas s'en servir.

L'invocateur doit ensuite rechercher le rituel adéquat pour appeler le diable avec son nom. Le rituel est du même niveau de difficulté que le nom en ce qui concerne les conditions de sa recherche.

Quand l'invocateur a trouvé un nom et un rituel de la puissance désirée, il doit commencer les préparatifs pour ce rituel : rassembler des instruments et des tenues de cérémonie, des assistants et le sacrifice. A la discrétion du MD, l'invocateur peut aussi devoir tirer un horoscope pour déterminer l'heure favorable de la cérémonie.

De nouveaux instruments et tenues doivent être fournis pour chaque nouveau rituel. Les instruments comprendront : une épée, des dagues, des bâtonnets, un brasero, du combustible adéquat (bois et herbes), de l'encens, un thuriféraire, de l'eau bénite, de la craie, des encres, des plumes, des parchemins, des calices et d'autres outils de l'Art. Ils devraient être neufs et spécialement fabriqués pour l'occasion. Chaque participant devra être pourvu d'amulettes, de pentacles et de tenues complètes. Si le rituel échoue, tous les instruments et vêtements devront être jetés pour en acquérir de nouveaux, parce que les défauts dans ces fournitures sont souvent l'une des causes principales des échecs. Si la tentative réussit comme prévue, les fournitures devraient être soigneusement conservées pour être réutilisée à l'avenir afin d'accomplir le même rituel. En règle générale, l'invocateur doit s'attendre à investir entre 1 000 – 4 000 po par niveau de sort du rituel.

Assistants et sacrifices

L'invocateur aura besoin d'assistants pour les conjurations de plus haut niveau. Les conjurations de niveau cinq exigent un assistant, celles de niveau six deux assistants, celles de niveau sept trois, et celles de niveau huit et neuf quatre assistants. Ceux-ci peuvent être des serviteurs ou des suivants, de tous niveaux, mais doivent être soit magicien, soit clerc. Le coût de leurs instruments et de leur tenue est inclus dans le coût global du rituel. Il est préférable d'avoir autant de personnages de haut niveau que d'assistants nécessaires, car, en cas d'échec désastreux, ils devront participer à la défense du groupe. Après quoi, ils s'attendront à être rémunérés en proportion du risque encouru et du succès de l'invocation.

Au point où nous en sommes, les rituels divergent d'après les intentions de l'invocateur. Les invocateurs d'alignement bon, qui ne souhaitent pas de relations continues avec le diable, peuvent lui demander un service sans avoir à faire de sacrifice, mais en le menaçant d'une torture asservissante (ce qui fait partie du rituel afin d'assurer la coopération de la créature si tout se passe bien). Afin d'appeler la même créature à l'avenir, de tels invocateurs doivent répéter le rituel.

Un sacrifice est absolument nécessaire si l'on veut faire un pacte avec la créature. Cela implique normalement que l'invocateur soit d'alignement mauvais, ou du moins amoral, parce que le sacrifice doit être une créature vivante. Les diables de statut inférieur peuvent se satisfaire du sacrifice d'une souris ou d'un rat. Ceux d'envergure intermédiaire se contenteront de poules, de chèvres ou de bétail, tandis que les types les plus fiers, comme les diables des profondeurs, seront offensés si on ne leur fait pas de sacrifice humain. Les archi-diables n'accepteront rien de moins.

La bonne méthode pour le sacrifice implique que la créature soit sacrifiée vivante près de l'endroit où se déroule le rituel. Elle aura dû être préparée spécifiquement et consacrée au diable à l'avance, afin qu'il puisse la prendre. Sachez que les sacrifices humains doivent être soit des esclaves – qui seront l'offrande de l'invocateur, soit des volontaires consentants – si cela peut se trouver, ou bien soit des innocents qui ont été en quelque sorte abandonnés – et dont on peut dire qu'ils appartiennent à l'Enfer. Quand le diable appelé apparaît, il exigera le sacrifice. L'invocateur le désignera à son attention et lui donnera l'autorisation de venir le prendre. Le diable peut alors quitter le cercle d'invocation et soit dévorer le sacrifice sur le champ, soit emmener la victime sur son propre plan. Le diable reviendra ensuite et commencera à négocier le pacte.

Négociations et pactes

Tout diable (ou démon) devrait être dur en affaire dans la conclusion d'un pacte de service, notamment en essayant d'obtenir le plus possible de choses de l'invocateur en échange du moins de travail de sa part. Les demandes de diables inférieurs seront de l'ordre de choses matérielles. Ils demanderont le sacrifice d'un petit animal à chaque fois qu'ils apparaîtront, ou bien une petite gorgée de sang de l'invocateur ou de ses larmes. Ceci s'explique par le fait que les diables inférieurs ne peuvent pas damner l'âme de l'invocateur pour l'éternité ou faire de lui ce qu'ils veulent quand il est dans leurs griffes : les diables supérieurs s'en empareraient aussitôt ! De telles rémunérations doivent être données à chaque fois que le diable apparaît et *avant* qu'il ne fasse quoi que ce soit. Ainsi, un invocateur bénéficiant d'un tel pacte devrait toujours avoir sur lui de quoi payer son diable, s'il se trouve dans le besoin de l'appeler à l'improviste. Ne pas pouvoir produire le sacrifice exigé peut être pris comme une cause de rupture du pacte, à moins que l'invocateur puisse proposer un substitut acceptable. Le diable ne se battra pas pour l'obtenir. Prenons l'exemple d'un magicien qui est confronté à plusieurs guerriers : il appelle son diable barbelé à la rescousse et s'aperçoit qu'il a oublié le sacrifice convenu, un rat albinos, alors, le diable ne prendra pas un des guerriers en sacrifice car pour ce faire il serait obligé de « travailler » avant d'être payé ! Si, en revanche, le magicien, en désespoir de cause, frappe son infortuné compagnon d'armes sur la tête et le jette vers le diable, celui-ci sera satisfait et passera à l'attaque des guerriers. Quand on ne peut pas offrir un sacrifice, la conséquence habituelle est que le diable tentera de se saisir de l'invocateur en guise de sacrifice.

Les diables de niveau supérieur sont beaucoup plus subtils dans leurs demandes. Un premier sacrifice de sang ou de larmes peut être exigé, et ensuite toutes les larmes de son corps quand il sera supplicié en Enfer. Autrement, le diable peut demander que l'invocateur le serve pendant 1 000 ans dans l'après vie, ou un service équivalent.

Dans les transactions avec les diables de la pire espèce, ceux-ci exigeront la possession de l'âme immortelle de l'invocateur pour l'éternité. Les archi-diables (et les princes démons) n'accepteront aucun échange en dessous de ça, bien qu'un diable des profondeurs puisse accepter le compromis de 100 000 années de service.

Il faut bien garder en mémoire que de telles créatures auront toujours comme objectif de gagner le plus possible en échange de fournir le moins possible. La conclusion d'un pacte avec Asmodée pourrait consister en vingt années de service de l'archi-diable contre la promesse que l'invocateur devienne son adorateur, construise un temple consacré à son culte, lui fasse don de la moitié de tous ses trésors, lève une armée et annihile les religions du bien dans une région donnée et accomplisse quantité d'autres petites tâches. En outre, bien sûr, l'invocateur doit lui remettre son âme à la fin du contrat.

Par ailleurs, il faut également se rappeler que ces êtres désirent avec avidité des âmes à enrôler dans leurs légions infernales. Si Asmodée pouvait gagner une âme simplement en accordant un simple vœu, il le ferait certainement. Bien sûr, les diables jubileront à l'idée que le vœu prenne une tournure telle qu'il n'apporte aucun bénéfice à celui qui l'a émis : les cercles des Enfers résonneront de leurs rires. Gardez bien à l'esprit les restrictions habituelles concernant la formulation des vœux.

A la conclusion d'un pacte, un diable fera ordinairement trois choses : *primo*, enseigner à l'invocateur tous les sorts que le diable connaît et que l'invocateur serait capable de lancer, hormis « exaucer le *souhait* d'autrui » et « ouvrir un *seuil* pour d'autres diables » ; *secundo*, lui révéler les noms d'autres diables du même niveau que lui ou inférieur, sauf que les archi-diables (et les princes démons) ne révéleront jamais le nom d'autres archi-diables, et que les diables ne connaissent pas les noms des démons et *vice versa* ; et *tertio* indiquer à l'invocateur la nature et le lieu du trésor le plus proche, avec la façon d'y accéder et par qui il est gardé. Le diable n'ira jamais le chercher à sa place.

Les types de diables inférieurs seront d'accord pour apparaître sur simple appel et combattre pour l'invocateur, au moins une fois par mois, mais jamais plus souvent qu'une fois par semaine. Ils combattront seulement parce qu'ils ont un intérêt à ce que l'invocateur reste en vie – sinon parce que leur réputation en prendra un coup. Cependant, à moins d'être fanatiquement loyal ou forcé d'une autre façon, ils essaieront toujours de fuir un combat avant que leur forme matérielle sur le *Plan Primaire* soit complètement détruite. On peut appeler le diable pour faire d'autres tâches. On peut demander à un diable de lancer un sort qu'il connaît, retrouver et tuer un ennemi, ou aller chercher un objet dont la localisation est connue de l'invocateur. Un diable capable de voler peut recevoir l'ordre de transporter l'invocateur à travers les cieux.

Les types de diables de plus haute envergure peuvent fournir à l'invocateur un diablotin comme familier ou lui donner une boule de cristal ou un miroir grâce auxquels il peut contacter les *Plans Inférieurs*. Les érinyes sont très précieuses pour l'invocateur qui est intéressé dans des affaires d'intrigue ou d'espionnage, car, avec leur intelligence et leur

faculté de changer de forme, elles conviennent parfaitement aux missions de renseignement, de séduction et d'assassinat.

Les diables ayant passé un pacte viendront à l'aide du cocontractant si on prononce son nom ou son mot de pouvoir avec l'injonction « Apparais ! ».

Les archi-diables (ou princes démons) n'apparaîtront généralement qu'à des moments prédéterminés, comme les rites sacrificiels, ou bien quand l'invocateur se retrouve dans une situation d'urgence, mais il peut arriver, même à ces moments-là, qu'ils ne se présentent pas. Rappelez-vous que ces créatures désirent l'âme de l'invocateur et se moquent de la façon dont ils l'obtiendront. Ils protègeront l'invocateur dans la mesure où leurs intérêts s'y retrouvent. Pour ces êtres, des aides ou des agents sur les plans terrestres sont utiles et appréciables, mais non pas essentiels, parce que leurs apparitions récurrentes ou prolongées sur le *Plan Primaire* occasionnent l'intervention d'autres puissances. C'est pourquoi, si tout va bien pour l'invocateur et que les affaires du Mal sont prospères, tout va pour le mieux. Mais si l'Empire du Mal se met à péricliter autour de l'invocateur, c'est une autre paire de manches. Dans le cas peu probable où Asmodée viendrait répondre à l'appel désespéré de son serviteur malheureux, il ne risquerait en aucun cas son existence physique sur ce plan en engageant le combat contre le barbare aux muscles d'acier qui menace l'invocateur, tout au plus il exaucera le souhait de ce dernier d'être transporté très, très loin. Mais là encore, il pourrait tout aussi bien ne pas intervenir et le regarder se faire massacrer.

A la place d'une aide ponctuelle, un archi-diable (ou un prince démon) peut conférer à l'invocateur une immunité contre ses autres serviteurs terrestres ou le pouvoir de les contrôler. Orcus est le seigneur des morts-vivants, Juiblex le roi des vases et limons, Yeenoghu seigneurs des gnolls et des goules, etc. Baal peut envoyer à l'aide de l'invocateur un *fléau d'insectes*. Démogorgon et Asmodée règnent respectivement sur les autres démons et les autres diables, mais peuvent compter des fidèles parmi d'autres créatures mauvaises. Cela ne devrait pas être aussi simple avec des créatures aussi inhumaines que Juiblex, ou d'autres qui ne se sentent pas concernées par l'humanité. Le MD fera preuve d'inventivité. Qu'est-ce que pourrait rapporter une pareille transaction à un être comme Juiblex, si ce n'est une âme parmi tant d'autres ?



Pour conclure un pacte, l'invocateur ne peut vendre son âme pour l'éternité qu'une seule fois, mais il peut s'engager à autant d'années de service qu'il le souhaite. La durée de service se poursuit sans discontinuer après la mort et dans l'autre monde. Un invocateur pourrait donc engager son âme envers un diable des profondeurs pour 100 000 ans et avoir, après ce temps, toute l'éternité pour servir Asmodée.

Celui qui a déjà passé un contrat avec un diable ne peut pas en passer un avec un démon et *vice versa*. Les archi-diables seront très réticents à contracter avec celui qui a déjà pactisé avec un diable des profondeurs et *vice versa*.

Un diable de bas étage n'agira pas en connaissance de cause contre les désirs d'un diable plus haut placé. Les démons, en revanche, feront tout ce qui est en leur pouvoir. Ainsi, le fait de savoir que Démogorgon ait refusé son aide n'empêchera pas un démon de type II à accorder la sienne, à moins que Démogorgon soit présent pour faire respecter sa volonté. Mais le seul fait qu'Asmodée ait refusé son aide (et les nouvelles vont vite dans l'au-delà) préviendra tous les diables contre l'envie d'essayer, sauf ceux qui sont assez téméraires pour défier Asmodée au prix d'une âme (et ils sont rares !)

Exorcisme

Il est un rituel que les membres du clergé sont souvent appelés à réaliser contre les diables et les démons, c'est celui de l'exorcisme. En principe, il est similaire au rituel d'invocation (réversible) mais le diable reçoit l'ordre de quitter le corps de la personne, le lieu ou l'objet qu'il possède. La différence réside dans le fait que l'exorcisme est un rituel générique dans lequel le nom de la créature n'est pas nécessaire à sa réussite, parce qu'on n'a souvent pas le temps de l'identifier. Il a donc 50 % de chance de réussir contre les diables osseux (type III) et inférieurs, 25 % contre les diables supérieurs jusqu'aux diables des profondeurs inclus (type VI) et 10 % contre les archi-diables (princes démons). La connaissance du nom augmente toutefois les chances de succès de 40 %. Un échec signifie que l'exorciste se verra attaqué par le diable.

Echecs

A cause de la complexité des rituels, il y a beaucoup de choses qui peuvent mal tourner. Pour chaque niveau de l'invocateur en dessous du 20ème, il existe une chance de 5 % d'échec. Pour chaque assistant nécessaire,

indépendamment du niveau, il y a 5 % de chance en plus que le rituel échoue. En conséquence, un magicien de niveau 1 n'a aucune chance d'invoquer un archi-diable. Ce qui est normal : un magicien de si bas niveau n'est pas en mesure de gérer cette situation. Même un archimage de niveau 20 en tant qu'invocateur principal a toujours 20 % de chance d'échec en raison de la présence de ses quatre assistants nécessaires à l'invocation d'un archi-diable. Si le rituel échoue pour une raison ou une autre, lancez 1d100 sur la table ci-dessous :

01 – 35	flop total – aucun effet
36 – 45	un diable de moindre niveau apparaît – non contrôlé
46 – 55	un diable de moindre niveau apparaît – contrôlé par le sort
56 – 85	le diable invoqué apparaît – non contrôlé
86 – 95	un diable d'un niveau supérieur apparaît – non contrôlé
96 – 00	un diable de deux niveaux supérieurs apparaît – non contrôlé

L'indication « non contrôlé » signifie que le diable n'est pas contraint par le sort d'invocation et qu'il est libre d'agir à sa guise. Un jet de réaction doit toujours être lancé quand un diable est invoqué. Il est possible, quoique peu probable, qu'un diable puisse décider de négocier même s'il n'est pas contrôlé. Si le diable attaque, il se précipitera d'abord sur l'invocateur principal pour se saisir de lui et le ramener sur son propre plan. Les diables ne peuvent pas faire cela en temps normal. Seule la puissance du sort d'invocation et le lien qu'il crée entre l'invocateur et le diable permettent à ce dernier d'apparaître à l'appel de l'invocateur. Le diable tentera également de tuer tous les assistants présents. Même s'ils sont correctement contrôlés, les diables se montreront revêches et peu coopératifs. Cependant, la perspective d'être 1° voué au tourment ou 2° laissé à moisir da ns le cercle d'invocation jusqu'à être prêt à négocier – ou jusqu'à ce que quelqu'un brise le cercle, si l'invocateur ne le révoque pas – incite d'habitude le diable à trouver promptement un terrain d'entente.

S'il n'y a pas de diables inférieurs ou supérieurs à celui qui est invoqué, traitez le résultat comme un tirage de 56 – 85 %, avec l'apparition d'un diable différent mais du même niveau ou équivalent.

Dans le cas où le diable reçoit un ordre sans le sacrifice approprié, il se comportera d'une façon aussi littérale et obtuse que possible – la mauvaise foi étant de rigueur – en faisant tout ce qu'il peut pour gâcher les choses en respectant le commandement *à la lettre*. Le diable disparaît immédiatement après qu'il ait accompli ce qu'on lui a demandé de faire.

Avertissements
Il n'est pas conseillé à l'invocateur avide de gloire – et / ou de points d'expérience – de tenter d'invoquer Asmodée et de lui faire son affaire pendant qu'il est confiné dans le cercle d'invocation. Toute attaque à l'encontre du diable ruine la magie qui le contrôle et lui permet de répliquer librement comme il l'entend. Emprisonner des diables (ou démons) dans des cercles d'invocation sur le *Plan Primaire* pourrait sembler être un passe-temps intéressant pour ceux qui se vouent à l'éradication du mal, mais cela a pour conséquence la création de lieux à la dangerosité permanente. De plus, si quelque chose ou quelqu'un devait franchir le cercle ou le briser par ailleurs (le diable peut se rendre invisible ou se voiler dans les ténèbres à l'intérieur du cercle), le prisonnier serait libre d'assouvir sa vengeance sur son ancien geôlier. La liaison magique n'est pas rompue et le diable connaîtra la position exacte de son invocateur ; il partira à sa poursuite et tentera de le ramener avec lui en Enfer ou sinon de le réduire en charpies. Si l'invocateur est emmené en Enfer, tous les autres diables qu'il avait confinés de la même manière seront libérés.

Bien sûr, le roi Salomon le Sage a mis de nombreux diables hors d'état de nuire en les emprisonnant dans des bouteilles – mais il en était capable parce qu'il avait reçu de Jéhovah ce qui fut connu sous le nom de Sceau Secret de Salomon, un artefact très puissant (qu'on suppose être un anneau) qui avait le pouvoir de conjurer tous les diables et démons et de les faire obéir. Néanmoins, Salomon lui-même ne pouvait pas forcer les plus puissants à entrer dans leur prison et le Sceau a l'effet indésirable et malheureux de convertir son utilisateur à brève échéance au culte des diables. Seuls les possesseurs du Sceau dotés d'une éminente sagesse et dévoués corps et âme au bien peuvent résister à la tentation du diable pour une durée ne dépassant pas les deux années.

D'autres questions peuvent faire l'objet d'un accord négocié entre l'invocateur et son diable, telle que : combien de fois l'invocateur peut-il être ressuscité avant que le diable réclame son âme ? *Quid* d'une clause annexe permettant à l'invocateur de retourner sur terre sous la forme de spectre ? Il n'y a pas de limites à ce genre de cas hormis les cieux (ou les profondeurs de l'Enfer), mais le MD doit veiller à poser des limites raisonnables.

Sur l'invocation des Divinités
A titre d'option, les Dieux peuvent être invoqués lors de rituels similaires. Considérez les Dieux comme des archi-diables ou des princes démons, et les demi-dieux comme d'un niveau en dessous. Dans tous les cas, il faudra faire un jet de réaction avant l'apparition du dieu. Un résultat « indifférent » signifie que le dieu ne daigne même pas gratifier l'invocateur de sa présence. Un résultat « hostile » signifie que le dieu est offensé par la présomption de l'invocateur et le maudira, le foudroiera ou apparaîtra en personne pour le châtier. Un dieu n'est pas retenu par un cercle d'invocation et ne peut pas être commandé : on ne peut que lui demander des faveurs, auxquelles le dieu mettra ses propres conditions. En fonction du dieu, une offrande ou un sacrifice pourra être demandée. (Odin, par exemple, préfère que vous pendiez quelques serfs ou ennemis à l'arbre le plus proche – pour ma part, je ne considère pas le Vieux Borgne

comme étant Loyal Bon, malgré les *Marvel Comics*. Il est plus Neutre Amoral ou Loyal Amoral dans ma vision de **D&D**).

Les clergés officiels voient d'un très mauvais œil les tentatives d'invocation de leurs divinités par des personnes extérieures au culte, même si elles réussissent. Accusations d'hérésie, de blasphème et de fraude seront à l'ordre du jour après ce genre de tentatives, et les prêtres mauvais n'hésiteront pas à employer des assassins. Les réactions d'un Dieu envers les tentatives de leur propre clergé sont généralement – mais pas toujours – plus favorables. Les rituels d'invocation du dieu sont souvent consignés dans les saintes écritures du temple, si vous y avez accès ou si vous pouvez les dérober – mais terrible sera la vengeance à l'encontre des voleurs et profanateurs. Prenez garde !



Possession diabolique dans le donjon

Un aspect, fort courant dans la littérature et les légendes, n'est pas développé dans les règles de **D&D** à propos des diables. Il s'agit de leur capacité à prendre le contrôle du corps et de l'esprit de simples mortels. Cette capacité est connue sous le nom de possession diabolique et elle peut vraiment agrémenter les choses pour un groupe d'aventuriers bons pendant l'exploration d'un donjon.







Façons de posséder

Seuls les diables supérieurs (ou les démons de type IV ou plus) sont capables de posséder les corps d'aventuriers. La règle générale est que seuls les diables qui ne peuvent être touchés que par des armes magiques et qui par conséquent existent sur deux plans à la fois sont capables de posséder. Le corps physique du diable est envoyé sur un autre plan tandis que son essence spirituelle demeure dans une pièce, un sous-sol, une salle de donjon ou autre lieu. Le talisman du diable (ou l'amulette du démon) doit se trouver sur le plan et le monde dans lequel la possession doit avoir lieu. Ce ne doit pas forcément être dans le même endroit mais rester dans un rayon d'1,6 km autour du point de la possession. Bien que le diable sera placé à un endroit décidé par le MD, le membre du groupe qui sera affecté devrait l'être au hasard (la première personne qui entre, la dernière, la quatrième ou autre) afin que n'importe qui puisse en être victime en préservant la neutralité du jeu.

Une fois que la victime est déterminée, il faut dire à tous les membres du groupe qui entrent dans la pièce qu'ils ressentent une présence oppressante dans celle-ci et qu'ils doivent faire un jet de protection contre les sorts. Si la victime désignée rate son jet elle est possédée. Les paladins et les clercs ont un bonus de +1 à leur jet de protection, les archi-diables infligent un malus de -2. Si le jet de protection est réussi, personne n'est possédé dans le groupe. Un seul diable à la fois habitera un corps et un seul membre sera possédé dans un groupe donné.

Effets de la Possession

Le membre de l'équipe qui est possédé conserve la même classe d'armure qu'il avait avant la possession. Il peut se servir de toutes les armes à l'exception de celles qui sont d'alignement Bon, sans considération de la classe du personnage. Il attaque avec ses armes au niveau du diable plutôt qu'avec le niveau de la victime. Le diable, pendant la possession, conserve toutes ses capacités sauf celle de pouvoir ouvrir un *seuil*. Naturellement, le diable ne peut pas accomplir des choses impossible à sa nouvelle forme : il ne peut pas voler sans ailes ni attaquer avec la queue. Tous les points de dégâts sont encaissés par le corps infesté plutôt que par le diable lui-même.

Au moment de la possession, la personne réagira soit en se mettant à combattre le groupe jusqu'à la mort soit en suivant le groupe comme si de rien n'était, car elle ne ressent aucun effet tant que le diable ne prend pas le contrôle. En tous cas, la personne possédée est sujette à la *détection du mal* et réagit violemment à l'*eau bénite* (sauf quelques rares cas de diables femelles, il n'y a pas ou peu de réaction à la *croix*). Les paladins avec leur pouvoir de détection reconnaîtront les cas de possession immédiatement. S'il est découvert, le diable passera à l'attaque. Un des premiers signes qui trahira la présence du diable chez la victime est qu'elle se séparera de toutes ses armes et autre équipement alignés Bons. La victime ne prendra pas de points de dégât à leur contact mais ressentira une douleur intense.

L'immobilisation d'un individu possédé est pratiquement impossible. Il peut casser toutes les cordes et les liens de cuir et autres menottes hormis les chaînes les plus solides. Il peut être contenu par au moins deux guerriers avec une force minimum de 18 (01). Les archi-diables (et les princes démons) ne peuvent pas être contenus.

Si un membre du groupe décide de se battre après avoir été possédé, il y a une forte chance pour qu'il se mettent à abandonner trésors, bouclier, casque, armes non utilisées et tout autre encombrement qui ne soit pas directement destiné à infliger des dégâts aux autres membres du groupe. On peut lancer des sorts pour essayer de soumettre la personne possédée mais la résistance à la magie du diable sera applicable et pourra ainsi la protéger. Les actions d'une personne possédée sont contrôlées par le diable si bien qu'aucun acte mauvais ne pourra être retenu contre elle. A la mort du corps hôte, le diable peut essayer (20 % de chance) de posséder la personne qui a porté le coup de grâce à moins que ce soit un clerc bon ou un paladin. Contre cette tentative, le jet de protection est contre rayon mortel parce que la victime est consciente de la présence du diable. Si le diable renonce à posséder un autre ou si le jet de

protection est réussi, le diable pourra soit rester sous forme désincarnée et ne pas attaquer (35 %), soit transporter son esprit sur le plan où se trouve son corps et rester là (35 %) ou soit transporter son corps physique dans la pièce où son esprit se trouve et continuer le combat de plus belle (30 %). Si la victime est rappelée à la vie après sa mort, il reste une petite chance (10 %) pour que le diable possède de nouveau le corps après que le jet de protection contre rayon mortel soit lancé.

Exorcisme
Tous les cinq rounds après deux rounds de préparation (sans combattre) un clerc peut tenter d'exorciser le diable. Leur capacité d'exorciser est en relation directe avec leur capacité de repousser les morts-vivants. Si le résultat indique « T », le diable est expulsé et réagit comme si le corps avait été tué sauf pour les autres tentatives de possession. Si le résultat indique « D », le diable est expulsé et banni sur le plan où se trouve son corps physique. Les diables ordinaires sont considérés comme des âmes en peine, les archi-diables comme des spectres. Si le diable est chassé de cette façon, il ne peut y avoir de nouvelle possession.

Si le talisman du diable est recouvré, on peut lui ordonner de retourner dans son corps quel que soit le plan où il se trouve et de quitter la victime sans lui faire de mal. Cela peut être fait et le talisman peut être ensuite abandonné sans encourir les dangers habituels attachés à l'utilisation du talisman d'un diable. Les diables ne peuvent pas posséder quelqu'un qui a le contrôle de son talisman, et si une personne, une fois possédée, entre en contact avec le talisman du diable qui la possède, une mort subite s'ensuit.

Un *désenvoûtement* ou un *souhait mineur* peuvent également faire office d'exorcisme, mais le diable a droit à un jet de protection contre rayon mortel comme s'il était un clerc de niveau 13. Un *souhait majeur* est plus efficace, car le diable fait son jet de protection contre souffle comme un clerc de niveau 9. Les archi-diables ont un bonus de +2 à ces jets de protection.

Effets de l'Exorcisme
L'exorcisme est un processus douloureux pour le clerc et la victime. Mis à part de ne pas pouvoir se battre pendant deux rounds avant de tenter l'exorcisme, chaque tentative d'exorciser coûte 1 – 6 points de vie au clerc. La victime réagit de trois façons différentes : elle peut être libérée et recevoir 1 – 10 points de dégâts (55 %) ; elle peut devenir folle et être traitée selon les règles de folies (25 %) ; ou bien, elle peut tomber raide morte (20 %). Si la mort s'ensuit, on peut la ramener à la vie. Si un diable est exorcisé en usant de son talisman et que le commandement est formulé correctement, la victime ne subira aucun dommage de l'exorcisme.

Conclusion
Il n'y a aucun trésor dans la pièce dans laquelle la possession a lieu. Les richesses sont accumulées sur le plan où se trouve le corps physique. Le diable qui possède un humain ne cherche pas une résidence définitive. Il considère habituellement que le corps qu'il emprunte est laid et faible. Le seul motif de la possession pour un diable est de faire du mal à moindre risque : causer douleur et peine à la victime et au groupe d'aventuriers.

Payez toujours la facture une fois exorcisé sinon la compagnie financière vous dépossédera.



Section du Maître

Depuis quatre mille ans il tombait dans l'abîme.

Il n'avait pas encor pu saisir une cime,
ni lever une fois son front démesuré.
Il s'enfonçait dans l'ombre et la brume, effaré,
seul, et derrière lui, dans les nuits éternelles,
tombaient plus lentement les plumes de ses ailes.
Il tombait foudroyé, morne silencieux,
triste, la bouche ouverte et les pieds vers les cieux,
l'horreur du gouffre empreinte à sa face livide.
Il cria : – Mort ! – les poings tendus vers l'ombre vide.
Ce mot plus tard fut homme et s'appela Caïn.
Il tombait. Tout à coup un roc heurta sa main ;
il l'étreignit, ainsi qu'un mort étreint sa tombe,
Et s'arrêta.
                Quelqu'un, d'en haut, lui cria : – Tombe !
Les soleils s'éteindront autour de toi, maudit ! –
Et la voix dans l'horreur immense se perdit.
Et, pâle, il regarda vers l'éternelle aurore.
Les soleils étaient loin, mais ils brillaient encore.
Satan dressa la tête et dit, levant le bras :
– Tu mens ! – Ce mot plus tard fut l'âme de Judas.
Pareil aux dieux d'airain debout sur leurs pilastres,
il attendit mille ans, l'œil fixé sur les astres.
Les soleils étaient loin, mais ils brillaient toujours.
La foudre alors gronda dans les cieux froids et sourds.
Satan rit, et cracha du côté du tonnerre.
L'immensité, qu'emplit l'ombre visionnaire,
frissonna. Ce crachat fut plus tard Barabbas.
Un souffle qui passait le fit tomber plus bas.

Victor Hugo
LA FIN DE SATAN
Hors de la Terre I, Et Nox Facta Est

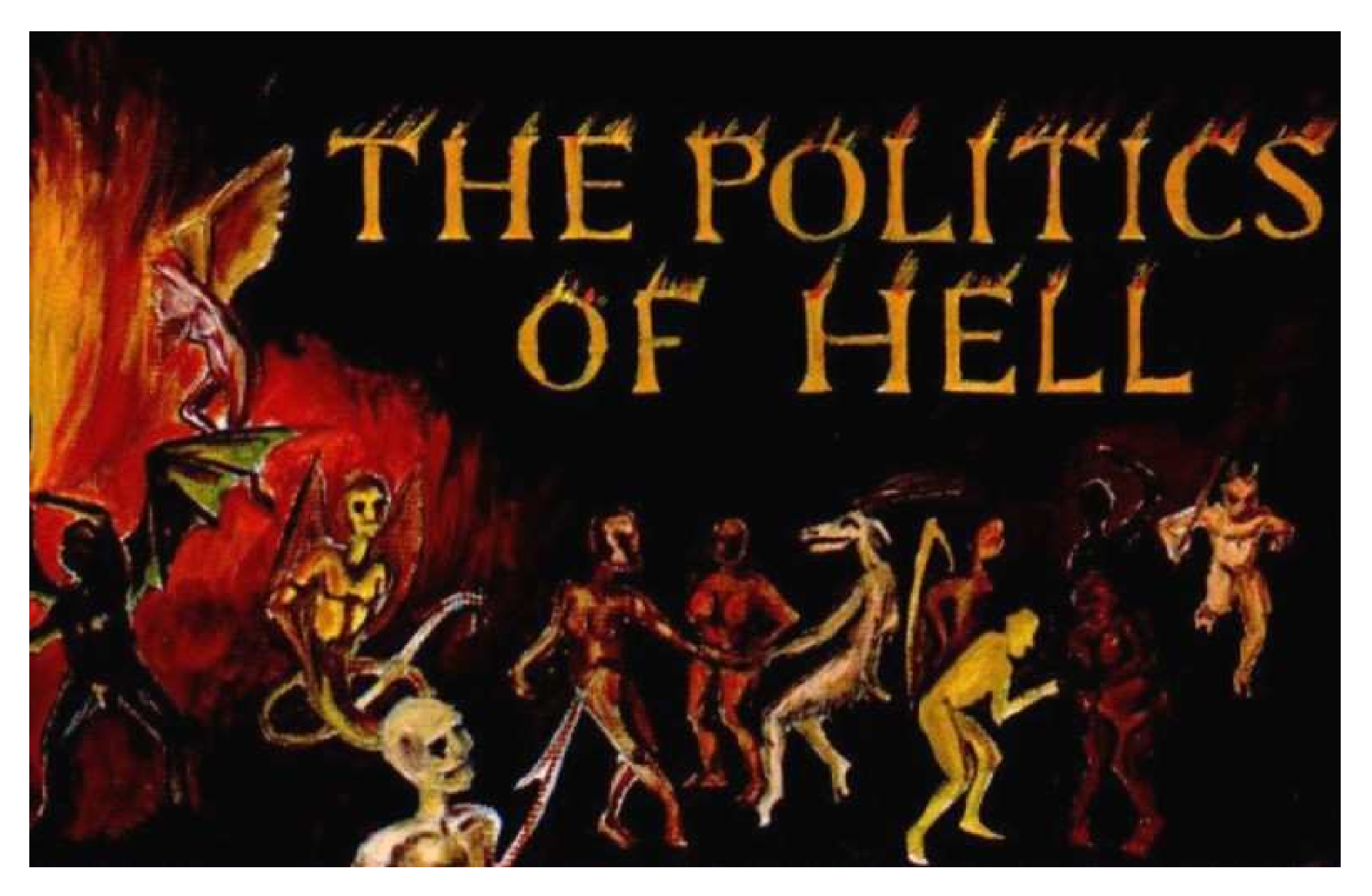


Histoire politique des Enfers

Note de l'auteur : l'article qui suit ne peut être considéré comme la doctrine officielle ni des ***Règles Officielles Avancées de Donjons et Dragons****, ni de l'Eglise Catholique Romaine. Cependant, il est compatible avec* ***AD&D****, et mis à part ce qui concerne Asmodée, il n'est pas en conflit avec les œuvres traitant de démonologie qui sont généralement approuvées par les exorcistes catholiques, ce qui lui confère ainsi une sorte d'approbation tacite de l'Eglise. Néanmoins, cet article n'a pas reçu de* nihil obstat *; la majeure partie de son contenu est originale et son approche du sujet est fait sous un angle différent de celui d'un traité religieux et ne devrait pas être pris pour ce qu'il n'est pas. Aucun texte important de démonologie ne parle de l'ascension d'Asmodée, mais très peu de recherches ont été faites sur le sujet depuis les temps médiévaux, si bien qu'il est possible que la situation ait changée. Sans doute, M. Gygax dispose de sources d'information plus précises sur la question.*

Il fut un temps où les diables n'existaient pas. Seuls Dieu et les anges étaient dans les cieux. (Le terme « Dieu » est utilisé pour désigner le Créateur de l'Univers. Certains l'appellent Yahvé, d'autres Allah, et Il a beaucoup d'autres noms encore). Le plus puissant des anges, le plus intelligent et le plus beau s'appelait Satan. Dieu lui avait donné ces traits afin que, de tous les anges, il puisse s'acquitter de la tâche la plus difficile : celle de devoir tester le mérite des hommes mortels. Il se servait de la tentation et de la souffrance pour les forcer à choisir le mal plutôt que le bien. Il y parvenait souvent, parce que la plupart des hommes chérissaient quelque chose (ou quelqu'un) par-dessous toutes autres considérations éthiques ; aussi, Satan en vint à mépriser la plus grande partie de l'humanité. Satan était dégoûté par son travail, parce qu'il devait provoquer la chute de nombreux hommes qui, sans cela, auraient mené une vie relativement exempte de tout blâme. Parfois, il dût causer de grandes souffrances à des hommes bons, comme Job, ce qu'il n'aimait pas faire non plus. Job n'avait rien fait pour mériter les épreuves que Satan lui fit subir, et ce dernier éprouva de la commisération pour Job et pour ses semblables. Satan pensait que Dieu avait été injuste. En arrivant à cette conclusion, il se fit son propre jugement sur la sagesse divine. Il se mit progressivement à développer l'idée qu'il y avait de bien meilleures façons d'organiser l'univers que celle que Dieu avait voulue. Il en vint à penser qu'il pourrait faire un meilleur travail que Dieu. Satan échangea ses idées avec d'autres anges, et nombreux furent ceux qui reconnurent qu'il n'avait pas tort sur certains points.

Le jour arriva où Satan défia Dieu ouvertement, et beaucoup d'anges se rangèrent derrière lui. Mais Dieu et ses anges furent victorieux, et Satan et ses alliés furent condamnés à l'Enfer pour l'éternité à moins qu'ils ne se repentissent de leurs péchés. Satan répondit : « Plutôt régner en Enfer que servir au Paradis ! » Alors, avec une lumière fulgurante, il passa en Enfer, et depuis ce jour, ses suivants mortels ou surnaturels lui ont donné le nom de Lucifer « Prince de Lumière » et l'étoile du matin porte également son nom. Les Français affirment que lors de sa descente en Enfer, Satan traversa le plan terrestre à l'endroit où se trouve l'île du Mont Saint Michel, non loin des côtes de Bretagne. Certains érudits spéculent sur le fait que ce soit l'influence des diables – qui dorénavant s'opposaient ouvertement à Dieu et au Bien – qui fut la raison pour laquelle Dieu envoya son fils sur terre, mais cette croyance ne fait pas



l'unanimité parmi les chrétiens. Cependant, des passages du *Livre d'Isaïe*, qui font allusion à un Messie, sont supposés avoir été rédigés durant l'exode des Juifs à Babylone, qui s'est produit peu après la chute des diables (c'est du moins ce que cet auteur peut en déduire). On dit aussi que Dieu se languit de Satan et qu'Il espère qu'il se repentira et demandera le pardon de Dieu, ce que bien sûr Il accordera à tous les anges déchus (bien que Dieu puisse exiger que quelques services soient rendus, afin de pouvoir éprouver leur dévotion retrouvée à la cause de la vertu. On pense que c'est cette éventualité qui retient la plupart des diables à faire acte de repentance. Quoi qu'il en soit, aucun diable ne s'est encore repenti).

C'est ainsi que Satan devint Seigneur de l'Enfer. Tous les diables travaillaient à la damnation des mortels et à la propagation du mal et de la souffrance. Satan trouva cette tâche ridiculement aisée à accomplir grâce à ses talents de tentation et de souffrance. La seule menace de son immense puissance gardait les diables en respect. Un groupe d'humaines qui étaient obsédées par le pouvoir ou le mal – ou les deux, développèrent un culte autour de Satan et instaurèrent une stricte hiérarchie afin de poursuivre leurs buts maléfiques. Même parmi les paysans illettrés, on en trouvait qui disaient à l'occasion une prière à Satan quand il semblait que Dieu ne répondait plus à leurs autres prières. Les forces du mal étaient dominantes et florissantes pendant l'obscurantisme du Haut Moyen Âge. Satan échafaudait des plans, car il était persuadé qu'il avait seulement joué de malchance contre les forces du bien et que s'il avait convenablement préparé son premier assaut il n'aurait pas échoué ; aussi, s'il prenait le temps de développer une stratégie, s'il s'appuyait sur ses propres forces et s'il circonvenait ses faiblesses, en profitant des points faibles de l'ennemi et en neutralisant ses points forts, alors, il aurait certainement les bonnes cartes en main pour remporter la victoire finale.

Hélas, Satan était un despote arbitraire. Il considérait comme acquis le fait que tous les anges déchus le suivraient sans poser de question. Mais les autres diables étaient également fiers et ils n'étaient pas d'accord avec tous les ordres que leur donnait Satan, tout comme ils n'avaient pas été d'accord avec Dieu. Beelzebub, en particulier, pensait que lui et les autres diables devaient avoir plus de marges de manœuvre pour encourager les actions mauvaises et plus que leur mot à dire dans l'organisation politique de l'Enfer. Beelzebub discuta de ces points avec les autres diables importants – Adramelech, Astaroth, Moloch, Nergal, Amaimon, Belphégor, et beaucoup d'autres – et la plupart tombèrent d'accord avec lui, après qu'il leur eut promis plus de pouvoir et d'indépendance sous un ordre nouveau. Les autres restèrent évasifs car ils craignaient l'ire de Satan et ils n'osaient pas parler contre lui, même en privé ; cependant ils ne révélèrent pas non plus le plan de Beelzebub à Satan. Les diables qui soutenaient Beelzebub pouvaient de temps en temps remettre en question un ordre secondaire de Satan ou négliger de s'acquitter d'une tâche mineure. Quand ces insoumissions étaient découvertes, Satan envoyait son lieutenant personnel, Bélial, se charger de les corriger. Ainsi, Bélial devint la bête noire des autres diables et monta dans l'estime de Satan.

Le jour arriva où Beelzebub défia Satan, et quand il apparu à la vue de tous que la plupart des diables les plus puissants soutenaient Beelzebub, les autres diables se rallièrent à sa cause, ne laissant que Bélial du côté de Satan. C'est ainsi que Satan et Bélial furent exilés de l'Enfer et forcés de trouver un autre endroit du Multivers où se réfugier

et s'établir, et que Beelzebub devint le nouveau Seigneur de l'Enfer. Avec le départ de Bélial, Moloch devint le commandant suprême des armées infernales tandis qu'Asmodée devint le diable responsables des politiciens et des bureaucrates et qu'Adramelech devint le numéro deux dans l'organigramme général de l'Enfer, exerçant les fonctions de Chancelier de l'Enfer, ce qui est l'équivalent du premier ministre d'un gouvernement dont Beelzebub serait le président ou le roi. Malgré tout, les armées de l'Enfer demeurèrent fidèles à Bélial, et elles l'aidèrent autant qu'elles le pouvaient sans se faire prendre. Ainsi, Bélial conserva pendant un certain temps ses anciens contacts et une grande partie de son influence parmi les politiciens et les bureaucrates. Satan, quant à lui, resta très puissant, parce que les cercles de sorcières lui étaient demeurés fidèles. En fait, la plupart des gens et la majorité du clergé ne s'étaient pas aperçus du changement à la tête de l'Enfer. Encore aujourd'hui, quand on pense au « Diable », on pense à Satan et si un nom diabolique est mentionné dans un rituel religieux catholique, on se sert du sien (par exemple quand les officiants demandent : « Renonces-tu à Satan ? », etc.).

Bien sûr, les exorcistes et les démonologues avaient connaissance du changement et après la chute de Satan, son nom fut retiré des compendiums qu'ils tenaient à jour. La date exacte de cet événement n'est pas certaine, mais on suppose que cela a dû se produire à l'époque de la Renaissance. En fait, il se pourrait que cet événement soit pour une part à l'origine de la Renaissance, parce que Satan s'était employé à maintenir l'humanité dans un état d'obscurantisme et d'ignorance, alors que Beelzebub était convaincu que de nouveaux champs de connaissances pouvaient conduire à de nouvelles façons de propager le mal. Pendant le Moyen Âge, la guerre était une affaire réservée à quelques-uns. Les seigneurs se battaient pour des questions familiales de vengeance ou d'honneur ou par simple cupidité. Ils étaient suivis par des hommes d'armes loyaux, qui étaient personnellement fidèles à leur suzerain, se battant avec des épées, des armes d'hast et des arcs, et tout ce petit monde était rentré chez lui pour le temps des moissons. C'est alors qu'advint le temps des empires nationaux où les hommes étaient enrôlés dans des armées levées par des rois qu'ils n'avaient jamais vus, afin de se battre avec des armes à feu et des canons pour des raisons de politique, de religion ou simplement d'opportunisme stratégique. Les monarques arbitraires et capricieux laissèrent la place à des dictatures de terreur systématisée. L'ignorance et la superstition reculèrent devant la progression des sciences et de la technologie affranchies de toute considération morale. Certes, les choses s'étaient améliorées par endroit, mais Beelzebub semblait bien avoir eu raison.

En revanche, Beelzebub avait tout le mal du monde à contrôler les diables. Il ne pouvait pas leur donner des ordres comme Satan le faisait, parce qu'il avait pris le pouvoir en leur promettant plus de liberté d'action. En fait, certains des archi-diables les plus puissants lui laissèrent entendre (d'une façon détournée) que son autorité serait grandement menacée s'il essayait de l'affirmer un peu trop. C'est pourquoi, les seuls moyens qui lui restaient pour que sa volonté soit faite par les diables en Enfer étaient la persuasion et le retour de faveur. Il va sans dire que cela ne suffisait pas, quand bien même Beelzebub aurait eu le temps de s'entretenir individuellement avec chaque archi-diable pour leur expliquer les raisons pour lesquelles les choses devaient être faites ou le loisir de se rendre partout où il fallait pour qu'on les fît. Les diables finirent par rivaliser entre eux en voulant assister les humains car ils manquaient de coordination et par conséquent leur réputation se dégrada parce qu'ils ne pouvaient pas tenir leurs promesses contradictoires. Les efforts de Beelzebub pour rétablir l'ordre étaient vains, car il ne pouvait pas faire l'unanimité parmi les plus puissants des archi-diables sur la manière de résoudre les conflits les plus importants. En fait, il s'en trouvait parmi eux qui préféraient laisser la situation se détériorer car cela leur permettait d'accroître leur pouvoir personnel. De même, les courants d'anticléricalisme et d'athéisme que les diables étaient parvenus à créer se retournèrent finalement contre eux : car les gens, en rejetant l'idée d'un Dieu, firent également passer l'idée des diables pour de la simple superstition.

Beaucoup de diables étaient mécontents du règne de Beelzebub, mais aucun successeur ne paraissait convenir. Astaroth, le second diable le plus puissant, se satisfaisait de son rôle de Trésorier de l'Enfer, et il parvenait toujours à ses fins sans avoir recours à l'autorité qu'il aurait revêtue en étant Seigneur de l'Enfer. Adramelech n'était pas un diable à la forte personnalité et il était plutôt sans influence sur l'état de déliquescence où les choses étaient arrivées. Dispater et Géryon étaient forts, mais ils manquaient des talents nécessaires pour être un chef charismatique. Tous les autres archi-diables se contentaient d'augmenter leur pouvoir aux dépens de celui de Beelzebub ; ils pensaient en outre que la fonction de Seigneur de l'Enfer était un boulot ingrat, et que si quelqu'un d'une moindre envergure que Beelzebub occupait ce poste, la situation en Enfer aurait été bien pire qu'elle n'était déjà.

Pourtant, il se trouvait un archi-diable qui ne voyait les choses de la sorte. Asmodée était un archi-diable, mais il faisait partie des plus faibles. Il faisait fonction d'assistant administratif auprès d'Amaimon, qui était le général de la plus grande des quatre armées de l'Enfer. Asmodée s'occupait des affaires non militaires pour le compte d'Amaimon. Asmodée était également le diable chargé des politiciens et des bureaucrates, comme indiqué précédemment, et avec la montée des démocraties aux XVIIIème et XIXème siècles, son influence avait également augmentée. Asmodée maîtrisait l'art de la tromperie, et il était doué pour retrouver les choses, en particulier les trésors cachés, ce qui lui rendit de grands services dans ses échanges avec les politiciens. Asmodée était par conséquent bien connu en Enfer ; il était également bien informé de toutes les affaires importantes de l'Enfer, mais la plupart des diables ne voyait en lui qu'un fonctionnaire secondaire des échelons supérieurs de l'Enfer. Néanmoins, les talents de diplomate et de négociateur qu'il avait aiguisés afin de mieux aider les politiciens mortels lui furent très utiles en Enfer, du fait même de l'état de désorganisation qui y régnait. De plus en plus, Asmodée se retrouvait à jouer le rôle de médiateur et à forger des consensus entre les diables sur les sujets éminemment politiques. Les diables se mirent à apprécier favorablement son jugement et lui confièrent la conduite de certains des projets les plus importants. Asmodée se dit que ses talents d'administrateur étaient juste ce dont l'Enfer avait besoin.

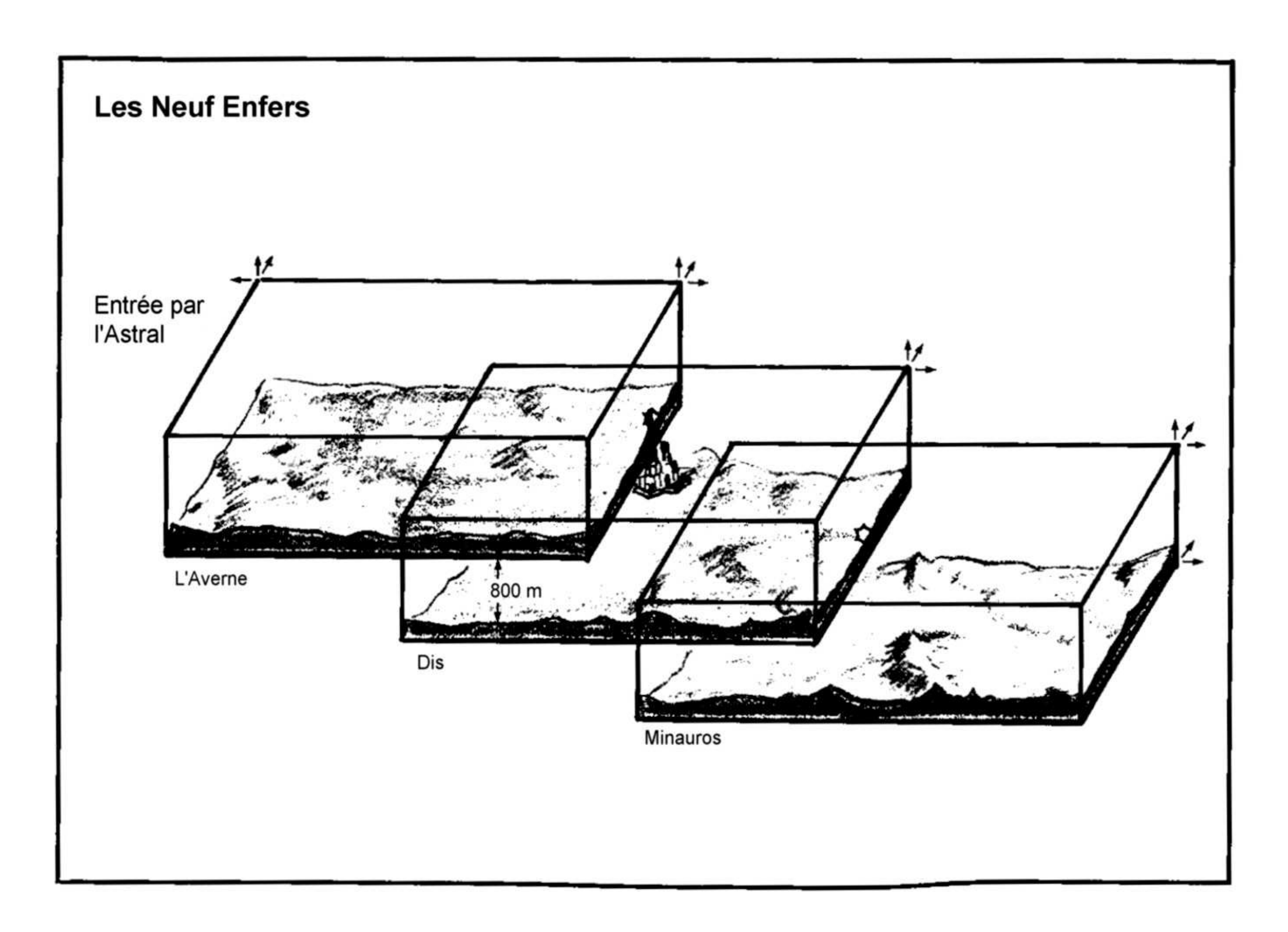
Il fit donc des démarches auprès des diables les plus puissants en leur faisant entendre qu'il pourrait faire un bien meilleur roi que Beelzebub. L'accueil de son plan fut d'abord assez tiède, mais il rendit sa proposition plus acceptable en faisant nombre de faveurs unilatérales ou en promettant de faire des choses que ces diables désiraient ardemment. Au fil du temps, il rallia à sa cause un grand nombre d'entre eux, mais un nombre tout aussi significatif était toujours convaincu que la puissance de Beelzebub était nécessaire pour maintenir un semblant d'ordre en Enfer. Asmodée trouva une solution : il promit de garder Beelzebub en Enfer au sommet de la hiérarchie juste après lui-même. Les diables acceptèrent de le soutenir aussi longtemps qu'ils ne devraient pas avoir recours à la violence, bien qu'ils refuseraient au besoin d'obéir aux ordres de Beelzebub comme manifestation de leur solidarité. Même Astaroth reconnut qu'Asmodée ferait probablement un dirigeant plus compétent.

Avec le soutien des diables dans sa poche, Asmodée révéla son plan à Beelzebub. Il lui demanda de réduire volontairement sa force personnelle afin de prévenir toute tentation possible de défier son autorité et de changer son nom de Beelzebub, qui signifie « Prince des Diables », en Baalzebul, qui veut dire « Princes des Mouches » (c'est-à-dire des petits diables). La raison pour ce changement était que les anciens rituels de pouvoir invoquant l'ancien nom ne pourraient plus fonctionner. Beelzebub fut enragé à cette idée et sur le point d'attaquer Asmodée, quand ce dernier lui demanda de considérer de quel côté se trouvaient les autres archi-diables, comme Astaroth. Beelzebub hésita et retint alors son attaque. Il fit appeler Astaroth. A son arrivée, Astaroth les salua ainsi : « Salut Baalzebul ! Salut Seigneur Asmodée ! » Et avec cette phrase, Beelzebub comprit qu'il venait d'être détrôné.

C'est ainsi qu'Asmodée devint le Seigneur de l'Enfer. Peu après, la « Der des Der » éclata, puis arrivèrent Mussolini et Hitler, les camps de la mort et les purges, la bombe atomique et d'autres atrocités dans une guerre qui fit plus de 15 millions de victimes sur les champs de bataille et d'innombrables autres. On pouvait dire qu'Asmodée avait bien réussi.

Grâce à ses manigances politiques et en jouant un diable contre un autre, il était parvenu à garder la mainmise sur les activités diaboliques. Baalzebul ambitionnait secrètement de reprendre son trône, et on pouvait trouver d'autres diables qui pensaient maintenant pouvoir se mettre à la tête de l'Enfer, mais nul n'osait s'opposer ouvertement au règne d'Asmodée.

Asmodée a réorganisé l'Enfer pour servir son dessein. Satan l'avait, à l'origine, divisé en neuf plans distincts afin de répartir les âmes damnées selon leurs mérites (si on veut). Asmodée avait repris cette ancienne division et distribué les plans comme autant de fiefs dont il était le suzerain. Il s'attribua le neuvième plan comme domaine personnel, il accorda le septième et le sixième à Baalzebul, comme marque de respect pour sa précédente position, faisant de lui le seul diable qui règne personnellement sur deux plans entiers. Dispater et Géryon reçurent chacun un plan parce qu'ils furent les premiers à soutenir Asmodée et ils sont demeurés depuis ses plus loyaux suivants. Les autres plans sont répartis entre les six douzaines environ d'autres archi-diables. Astaroth se vit offrir un plan mais il déclina la charge. Asmodée a usé de sa position pour augmenter sa force personnelle au point d'être aujourd'hui le plus puissant diable qui soit en Enfer. Ceci est inouï, mais cela a été rendu possible par les Lois du Multivers parce que le départ de Satan et de Bélial et la diminution de la puissance de Baalzebul avait créé un déséquilibre dans le Multivers. Asmodée tira parti du rééquilibrage nécessaire pour monter en puissance. Et depuis lors, les plans de l'Enfer sont maintenant sous la poigne de fer d'Asmodée, Seigneur de l'Enfer.



Panorama des Enfers

Le *Plan Extérieur* qui nourrit le plus l'imagination des voyageurs, la cupidité des chasseurs de trésors et la furie guerrière des paladins est l'Enfer : le plan du Mal structuré en neuf strates pour la poursuite de ses propres finalités maléfiques. Il est dominé par des créatures (les diables) insérées dans un système rigide de castes, mais il abrite également un grand nombre d'autres créatures mauvaises.

Chacun des neuf plans de l'Enfer est infini en taille, s'étendant sans limite dans toutes les directions. Les frontières entre les strates se trouvent toujours au point le plus bas du niveau supérieur et au point le plus haut de la surface du niveau inférieur. S'il y a une montagne ou toute autre construction élevée dans la région frontalière du plan inférieur, alors le voyageur pourra descendre à pied de cette hauteur (mais prenez garde ! car ces zones d'accès facile sont très rares et toujours surveillées). Dans tout autre cas, la sortie de la frontière se trouvera à 800 m d'altitude au dessus de la surface du plan inférieur. Si le personnage n'a aucun moyen de voler, il est fort probable qu'il encaisse 20d6 points de dégâts pour la chute – en plus d'attirer l'attention des créatures du dessous d'une façon fracassante.

Les Neuf Enfers sont les *Plans Extérieurs Inférieurs* les plus typiquement infernaux – on confond d'ailleurs souvent par ignorance les Enfers avec les autres plans inférieurs. Les lois physiques et les propriétés de la matière sont constantes à l'intérieur de chaque strate, mais elles peuvent varier d'une strate à l'autre.

L'Averne est la strate la plus élevée des Neuf Enfers et elle est couramment désignée parmi les cercles diaboliques comme étant « l'Antichambre ». Son ciel est rouge foncé et dénué d'étoiles. Elle consiste en une vaste étendue rocheuse ; les rares plantes y sont rachitiques et déformées. L'atmosphère de l'Averne est remplie de vapeurs inflammables concentrées en sphères luminescentes qui émettent une faible lueur. Il y a 1 chance sur 6 pour qu'à chaque tour une de ces nébuleuses lumineuses explose en une *boule de feu* (comme le sort) de 2 – 7d6 dés de dégâts. Cette chance est réduite à 1 sur 12 par tour si le voyageur se retient d'utiliser une flamme nue : torche, bougie, etc. Beaucoup de diables se trouvant sur cette strate sont *persona non grata* dans des strates plus profondes de l'Enfer, mais ne sont pas disgraciés au point de devoir fuir dans la Géhenne ou l'Hadès. Quelques uns des grands escarpements rocheux de ce niveau sont en fait les refuges secrets des diables supérieurs qui pratiquent une *projection astrale*. Le chien de garde de l'Antichambre de l'Enfer est Tiamat.

Dis, la seconde strate des Enfers, est dominée par la cité du même nom. Cette architecture massive s'élève des basses collines et des rivières stagnantes (noires et empoisonnées) jusqu'à une hauteur de plusieurs milliers de mètres et s'étend sur des kilomètres à la ronde. Il y a plusieurs passages qui, de l'Averne, conduisent aux plus hautes citadelles de cette ville déchue, bien qu'aucun ne conduise à la tour centrale de pierre et de plomb de Dispater lui-même, le maître de ce royaume. Par delà les murs de la Cité de Fer, le paysage est plat et nu, et ne s'élève qu'à des

milliers de kilomètres plus loin en de vagues collines. Toutes ces terres sont recouvertes par un ciel lourd d'une couleur verdâtre illuminé par le clignotement des éclairs.

Minauros est la strate des avaricieux ; elle est sous le joug de Mammon, qui a exploité des régions entières de son royaume pour bâtir la cité naufragée de Minauros, sa capitale. Le sol de la troisième strate est marécageux et gorgé d'eau. Ses contrées sont perpétuellement battues par les vents, fouettées et balayées par la pluie et la neige fondue. La seule terre ferme est la chaîne de montagnes volcaniques qui ondule dans le paysage comme un immense serpent pris dans la glace. La cité de Minauros est construite avec des blocs de pierre noire que l'on ne trouve pas sur ce plan et elle s'enfonce inexorablement dans les marais. Mammon et ses serviteurs ont pour occupation principale d'importer toujours plus de matériaux pour renflouer la cité. Un passage qui conduit vers Dis se trouve à 10 mètres au dessus des toits du palais de Mammon. Il est placé sous très haute surveillance. Les terres qui entourent la cité naufragée sont humides, remplies de pourritures et de corps en putréfaction ; les vitesses de déplacement sur ce terrain sont réduites de moitié. Ce plan est le plus infesté de maladies de tous les plans inférieurs – il y a 13 % de chances qu'un voyageur interplanaire contracte une maladie à chaque visite dans ce royaume.

Phlégéthon est celui des neuf plans qui ressemble le plus à l'image classique que l'on se fait de l'Enfer. C'est une région cauchemardesque de volcans et de rivières de feu. Ces rivières ne charrient pas du magma ou de la lave en fusion mais bien du feu liquéfié. Tous ceux qui s'immergent dans une rivière de feu subissent les mêmes effets que d'entrer dans le plan élémentaire du feu. C'est un territoire violent qui est souvent la proie de séismes et d'éruptions. Il est dirigé par Bélial, qui règne depuis sa cité d'Abriymoch dans le cratère d'un ancien volcan.

Stygie est le cinquième Enfer et la seule des strates inférieures qui soit reliée au Styx – qui ressurgit en Averne et relie de là tous les autres plans inférieurs. La Stygie est une grande mer gelée à travers laquelle le Styx trace un canal bien visible. Sur ce plan, le fleuve perd ses pouvoirs de voleur de souvenirs du fait de sa dilution. Sur la surface de la banquise, de petites plantes et des mousses ont pu prendre racine. Après des éons de décomposition de ces plantes, un marais frigide s'est formé au sommet d'un monceau de glace (de près de 5 km d'épaisseur) qui flotte sur un océan d'une profondeur illimitée. La terre ferme de cette strate ne se trouve que sur des îles flottantes. Les éclairs, sur fond de ciel noir, dansent sur les sommets de ces îles et des boules de feu froid (infligeant 2d6 points de dégâts) virevoltent autour des régions où se trouvent les passages vers les strates plus élevées. Une de ces îles est le siège de la grande cité de Tantlin où règne Géryon.

Malbolge, le sixième Enfer, est formé par un immense éboulis de roches, comme si les grands blocs de construction des plans extérieurs avaient été jetés pêle-mêle en un grand tas. La majeure partie du plan est faite de pierres noires anguleuses de la taille d'une ville et couvrant tout le royaume. Ces blocs forcent les voyageurs à constamment monter et descendre pour aller d'un point à l'autre, et ils créent des passages et des détours gigantesques ainsi que des royaumes anguleux sous la surface où de sombres puissances peuvent conférer. Le ciel est illuminé par des nuages de vapeur rouge sang, et l'air est saturé par l'odeur de brûlé soulevée par les miasmes nauséabonds qui montent des profondeurs de ce plan. (Malbolge, si cela se trouve, repose sur une mer de lave infinie. La couche de pierres noires, de plusieurs centaines de kilomètres d'épaisseur, permet aux habitants de sa surface de ne pas être définitivement immolés.) Malbolge est ponctué par des forteresses de cuivre martelé, les résidences de Moloch, qui règne sur ce plan en tant que vice-roi de Baalzebul.

Maladomini, la septième strate, est la patrie de Baalzebul, Seigneur des Mouches et des Mensonges. Cette strate ressemble à Malbolge pour son ciel et ses miasmes nauséabonds. Maladomini, en revanche, a une surface solide bien qu'elle soit constamment ravagée par les travaux de construction et de reconstruction de ses domaines. D'immenses carrières défigurent le paysage, la lave traverse des plaines mortes par canaux ou par de longs aqueducs sur des murs de pierre ; des forteresses de malebranches et des cités en ruines brisent la monotonie de l'horizon. L'unique cité habitée de ce royaume est Malagarde, un palais qui s'étend sur des milliers de kilomètres carrés et qui est composé d'un milliard de pièces. Sous cet édifice se trouve un donjon si vaste et si complexe que même les diables ignorent ses dimensions exactes.

Caïna surpasse la Stygie dans sa nature de froide insensibilité car elle est une strate de glace. Les voyageurs qui entrent dans cette zone souffrent des effets d'une météo de -50℃ (voir le WILDERNESS SURVIVAL GUIDE) et ce tant qu'ils restent dans ce royaume. Caïna est un pays fait de titanesques glaciers qui progressent à travers des montagnes de glace se mouvant plus lentement. La neige et le grésil vous accompagnent continuellement sur cette strate. Le roi diabolique de cette strate est Méphistophélès.

Nessus est le dernier niveau des Neuf Enfers. Il est composé de séries de vastes crevasses, toutes plus profondes les unes que les autres, qui vous conduisent au plus bas jusqu'au grand palais du Haut Seigneur de l'Enfer, Asmodée. A côté de cette énorme citadelle, même la tour de Khin-Oïn de l'Hadès, résidence de l'Oïnodæmon, paraît toute petite. Le palais d'Asmodée repose sur la berge d'un grand lac de glace qui bouge en permanence afin de prendre au piège les imprudents qui tenteraient une traversée. La rivière Léthé se jette dans ce lac gelé. Nessus est une terre de contrastes : les régions les plus froides, les volcans les plus chauds, les falaises les plus abruptes et les plus douces. Des bourrasques de feu balaient la région comme des *murs de feu* de triple puissance, se déplaçant à la vitesse de 78 m par round et réduisant tout en cendres sur leur passage. Nessus n'est pas un lieu d'étape recommandé, sauf en cas d'extrême urgence.

Les voies d'accès aux Enfers sont nombreuses, de même que les moyens d'en sortir. Le Styx traverse toute l'Averne et se jette en Stygie ; Charon et ses charonadæmons prendront sur leur ferry ceux qui sont assez fous pour se rendre dans ces deux strates. La rivière Léthé traverse Nessus et on dit qu'elle rejoint certains *Plans Matériels Primaires* à l'instar de l'Yggdrasil ou du Mont Olympe. Si cela est vraiment le cas, personne ne le sait. Toucher ou boire les eaux noires du Léthé a les mêmes effets que pour le Styx ; en revanche, Charon et ses serviteurs n'apparaissent jamais sur les berges du Léthé.

Dans l'Averne, il y a des portails pour les strates supérieures de l'Achéron et de la Géhenne et pour les cercles extérieurs du plan de l'Opposition Concordante. Ces portails libres d'accès sont identiques : d'énormes disques de lumière rouge. Tiamat a une parfaite connaissance des portails permanents qui jouxtent son royaume. Elle a placé des camps d'abishaï auprès de chaque portail pour les garder jours et nuits et elle les a bardés de pièges.

Il y a aussi un grand nombre de passages qui partent des Neuf Enfers et débouchent sur des *Plans Matériels Primaires*. Cela permet aux ducs et archiducs d'entrer en compétition pour le contrôle des forces du Mal sur une multitude de plans parallèles. Cette querelle continuelle entre les forces du Mal, par chicanerie ou faits d'armes, condamne à l'échec les complots maléfiques, car le Mal se retourne toujours contre lui-même. Cette réalité est fort peu reconnue chez les races diaboliques. Pour cette raison, il y a un grand nombre de passages conduisant vers des *Plans Matériels Primaires*, malgré le fait que ces passages peuvent être utilisés dans l'autre sens par des aventuriers qui cherchent à détruire les diables qui les ont ouverts !

Les rumeurs parlent d'un passage qui existerait au cœur du formidable palais d'Asmodée. Ce passage se trouvait là, à ce qu'on dit, depuis déjà bien longtemps avant que le présent Haut Seigneur, ou tout autre Haut Seigneur avant lui, ne mette le pied pour la première fois en Enfer. On raconte que ce passage anéantit tout mal qui le touche, même les plus puissants archi-diables ou princes démons. Où il mène, tout le monde l'ignore, mais il est à l'origine de ces histoires qui affirment que le meilleur moyen de s'échapper des Enfers consiste à se rendre dans sa strate la plus basse.

Caractéristiques des Neufs Enfers

Les habitants les plus importants des Neuf Enfers sont de la race des diables, mais ils partagent leur plan avec bien d'autres créatures mauvaises. Vous trouverez un résumé de ces créatures, ainsi que leur fréquence sur chaque strate des Enfers, dans la **Section des Monstres** de ce manuel.

Toutes les créatures natives des Neuf Enfers sont immunisées aux forces naturelles (glace, feu, poison, etc.) qui font rage sur leur strate d'origine. Par exemple, un diable des glaces de Caïna n'est pas affecté par le froid naturel ou magique, mais seulement tant qu'il se trouve en Caïna. Cet avantage des natifs dans leur propre strate est un frein sérieux aux attaques lancées par les diables des autres strates.

Les archi-diables sont un groupe de puissants diables (à considérer comme des dieux inférieurs sur leur plan d'origine) qui se consacrent entièrement à vaincre le Bien et à assurer leur suprématie personnelle sur tous les plans d'existence connus. Une telle force, si elle était unifiée, pourrait poser un grave problème, mais chaque archi-diable est convaincu qu'il (ou elle) est l'unique chef compétent des forces diaboliques. Il arrive toujours un moment où, pour chaque diable, le désir de régner en Enfer dépasse tout avantage qui serait gagné par la défaite du Bien (les diables s'opposeront à Odin, par exemple, mais aucun diable ne se voit prendre la place d'Odin au Gladsheim). Tous les archi-diables se considèrent comme des concurrents pour le siège de Haut Seigneur de l'Enfer. Bien que les conflits soient beaucoup plus subtils que les batailles qui font rage dans les quartiers de l'Oïnodæmon, les combats sont toutefois incessants dans les fosses.

Voici brièvement, la liste des forces en présence ainsi que leur sphère d'influence.

1. Asmodée est l'actuel roi des ducs de l'Enfer. Il règne depuis son grand palais du fin fond de Nessus, le neuvième cercle du plan. La disposition de sa demeure et la composition de sa cour ne sont pas entièrement connues, ce qui convient très bien à Asmodée.
2. Méphistophélès a son domaine dans Méphistar, la citadelle de fer, qui surplombe le grand glacier appelé Nargus. Hutijin est le plus grand de ses ducs et son dévoué serviteur.
3. Baalzebul, qui est sur le papier le second archi-diable le plus puissant, s'est établi dans le septième cercle, Maladomini, dans la forteresse de Malagarde. Cette forteresse est un dédale de tours, de murailles et de donjons, fourré de toutes sortes de trésors ainsi que de rebuts qui s'y sont accumulés depuis des millénaires.
4. Moloch, vassal de Baalzebul, règne au nom de son seigneur sur Malbolge, la strate des éboulis. Le Seigneur des Mouches a refusé que Moloch ait une résidence permanente, alors Moloch ne cesse de déménager d'un bloc à l'autre de sa strate.
5. Tantlin, le château de Géryon, se dresse sur les terres glacées de Stygie. Amon est son principal assistant.
6. Bélial règne depuis un palais de basalte dans le cratère d'un volcan éteint, un des rares endroits de sa strate qui soit d'une stabilité permanente. Ce palais est baptisé Abriymoch, le Mont des Flammes Elancées. Ses tunnels et profonds souterrains sont beaucoup plus vastes que ce que qui parait possible vu de l'extérieur.
7. Mammon règne depuis la cité naufragée et nauséabonde de Minauros, dans la strate du même nom. Bael le sert en tant que son commandant en chef, et Glasya est sa première conjointe (elle est aussi l'une des plus puissantes diablesses des Enfers).

8. Les appartements de Dispater se trouvent au cœur de la cité de Dis – dans une énorme tour de pierre s'élevant au dessus de la Cité de Fer elle-même. Depuis ses plus hautes tourelles, il centralise les informations de ses érinyes et dicte ses moindres désirs à Titivilus, son fidèle messager.
9. Tiamat a un antre dans les cavernes de l'Averne, la strate la plus haute. Son antre déborde d'abishaï et d'une ribambelle de dragons mauvais et de leurs esprits. Elle envoie ces derniers pour abattre ceux qui osent la défier ou qui simplement lui déplaisent.

Politiquement, les archi-diables se répartissent en trois groupes rivaux. Asmodée dispose de la loyauté indéfectible de Géryon et de Tiamat (strates : 1, 5 et 9). Baalzebul a Moloch en tant que vassal attitré et a recruté Bélial dont l'inimitié avec Géryon est sans limite (strates : 4, 6 et 7). Méphistophélès voudrait apparaître comme une force de raison et de retenue ; il compte à ses côtés : Dispater et Mammon, le cupidissime (strates : 2, 3 et 8).

Alors qu'Asmodée semble avoir la faction la plus faible des trois, son contrôle sur tous les diables, en tant que Haut Seigneur, lui donne l'avantage. Baalzebul et Méphistophélès cherchent tous les deux à détrôner Asmodée, mais ils ne peuvent pas compter sur les autres membres de leur faction, car ces derniers ne défieront Asmodée que si la victoire est acquise. Les archi-diables se retourneront en un rien de temps contre leurs alliés d'autrefois s'ils peuvent gagner des domaines supplémentaires et de nouvelles charges. De même, la faction qui ne se rebellera pas se mettra automatiquement du côté d'Asmodée dans l'espoir de récolter des faveurs et des récompenses quand la révolte sera écrasée. Asmodée joue habilement une faction contre l'autre, et laisse toujours les ducs qui le soutiennent dans l'ignorance de ce qu'il pense vraiment d'eux. Cette incertitude continuelle, en plus du fait qu'Asmodée contrôle les deux extrémités des Neuf Enfers (à travers Tiamat, sous-estimée par ses congénères qui la prennent pour une brute épaisse), est la raison pour laquelle l'autorité d'Asmodée est incontestée dans ses portions des Neuf Enfers.

Les royaumes hiérarchisés des diables sont immenses, mais les strates des Enfers sont de taille infinie. Elles abritent d'autres puissances distinctes de celles des diables. La véritable nature des relations entre les Puissances loyales mauvaises et les diables reste un mystère, car aucune des parties n'est désireuse de divulguer une quelconque information à ce sujet. Dans les *Plans Primaires* où les diables sont inconnus, les Puissances loyales mauvaises font référence à eux comme à des serviteurs très utiles. En tant que Takhisis dans le monde de Krynn, Tiamat n'a jamais révélé à ses adorateurs l'existence des autres archi-diables ni même qu'existaient Neuf Enfers. Le contraire est également vrai : les mondes qui ont connaissance d'Asmodée mais ignorent Druaga ou Set, ne pourront rien découvrir sur ces dieux si telle est la volonté d'Asmodée.

Le parfait exemple de cette relation est Druaga, une divinité inférieure du panthéon babylonien, qui est proclamée (sans doute autoproclamée) Roi du Monde des Diables. Druaga a un royaume sur la seconde strate des Enfers, fort loin des collines qui entourent les mornes plaines de la cité de Dis. Lui et Dispater ont conscience l'un de l'autre et tolèrent la présence de l'autre sur leur strate des Enfers. Il n'y a aucune ingérence de l'un dans les affaires de l'autre. Sans doute, Dispater est le fournisseur des diables que Druaga envoie pour son compte, mais la nature exacte de cette association est tenue secrète.

Nous avons un cas tout à fait différent avec Set, la divinité supérieure des égyptiens, dont son désir obsessionnel de vengeance contre Osiris, Horus et le reste de son panthéon est plus fort que la haine de Loki pour les habitants du Gladsheim. Set n'acceptera aucun égal, mais seulement des minions soumis. Si la race des diables était unifiée, sa puissance serait invincible ; mais elle manque de cette unité et de cette puissance pour faire la guerre à Set et le chasser de « ses » Enfers. C'est pourquoi, Set a le contrôle d'une vaste portion de la première strate, L'Averne ; celle-ci est éclairée, sur ordre de Set, par un soleil brûlant et elle est desséchée comme le désert. Set a élu domicile dans un grand palais de pierres blanches. Les prisonniers sont condamnés à travailler sur le chantier d'une immense pyramide qu'il fait ériger dans l'espoir de créer son propre ensemble de plans entre les Neuf Enfers et l'Achéron. Si vous cherchez le bon exemple d'un dieu fou, Set conviendrait dangereusement bien.

Hécate du panthéon grec et Inanna du sumérien possèdent des royaumes voisins sur Phlégéthon, la quatrième strate, avec autant de passages que nécessaires vers les mondes où elles font l'objet d'un culte. Hécate a tendance à être plus loyale que mauvaise, et elle utilise son quota de diables en les envoyant, en application d'un règlement strict, pour punir des fautes particulières. Inanna, au contraire, est plus mauvaise que loyale. Elle s'illustre par son inconstance qui la fait envoyer sur le champ de bataille beaucoup trop de serviteurs maléfiques (ou bien pas assez). Les relations de ces deux déesses avec Bélial sont inconnues, bien que cet archi-diable est réputé être venu honorer leur cour de sa présence. Les deux dames se moquent de leurs voisins disciplinés, à moins qu'elles ne se trouvent entraînées dans leurs guerres – Asmodée préfèrerait se couper un bras plutôt que de voir cet événement se produire (il tremble à l'idée de voir les panthéons grec et sumérien débarquer sur son plan et rompre l'équilibre délicat qu'il y maintient). Les autres diables s'efforcent d'avoir des relations très discrètes avec ces deux déesses sous peine d'encourir la colère d'Asmodée.

Sekolah, le grand requin blanc vénéré par les sahuagins, habite dans les eaux du profond océan de Stygie loin sous la banquise. Là il se repaît de toute sorte de gigantesques créatures aquatiques, que ce soit d'autres prédateurs (tels que les calmars ou les orques) ou des proies (baleines). Sekolah est une bête malveillante et intelligente, elle est connue pour venir à la surface dialoguer avec (et souvent dévorer) les ambassadeurs que Géryon envoie au monarque des grands fonds. Géryon ne craint pas Sekolah, le grand requin blanc, parce que la masse d'une île et une banquise de plusieurs kilomètres d'épaisseur les sépare.

Kurtulmak, dieu des kobolds, vit dans les cavernes de la première strate des Enfers. Il prend soin de rester en dehors du chemin d'entités plus puissantes. Bien qu'il ne présente pas une menace sérieuse pour la sécurité des Enfers, plusieurs archi-diables lui ont proposé une alliance afin d'avoir son soutien dans la lutte perpétuelle des factions pour le pouvoir. Kurtulmak affiche son plus gracieux sourire, accepte toutes les aides qu'on lui propose et s'emploie à dévaliser les archi-diables tout en maintenant sa façade d'allié contre les autres Puissances. Kurtulmak admet rarement devant ses fidèles que ses Enfers renferment d'autres occupants importants. Quand il est forcé d'avouer sa véritable position en Enfers, il sermonne ses suivants et les enjoint à suivre son exemple quand ils sont confrontés à des forces qui les dépassent.

Enfin, No Cha du panthéon chinois est un demi-dieu sans domicile fixe dans les Enfers, à l'instar de Ratri dans l'Hadès. Comme Ratri, No Cha est une Puissance invoquée par les voleurs et les cambrioleurs afin d'avoir de la chance pendant leurs activités nocturnes. Il est toujours en vadrouille, détroussant un diable par-ci, une Puissance par-là, et demandant l'asile auprès d'une troisième. No Cha est assez intelligent pour ne pas dérober un objet dont son propriétaire irait jusqu'à provoquer une guerre pour le récupérer (comme le sceptre de fonction d'Asmodée, par exemple), mais il s'empare de menues petites choses quand l'occasion se présente.

De nombreux diables subalternes se sont vus affublés d'un nom appartenant à une Puissance, comme le diable Dagon (qui n'est pas le prince démon Dagon) et le diable Nergal (qui n'est pas le dieu babylonien Nergal). Le rôle joué par ces noms est triple : pour contrarier ces autres Puissances, pour tromper les magiciens qui essaient d'invoquer ces entités sans être suffisamment informés et pour embrouiller plus encore toute discussion au sujet de qui domine vraiment dans les *Plans Inférieurs*. (Titivilus peut honnêtement affirmer : « Nergal ? Pourquoi Nergal vit en Enfer – banni, il se cache en Averne. Il ressemble à un crapaud, le pauvre. »)



Les Neuf Enfers

Les diables et les démons sont depuis toujours les monstres préférés des parties d'**AD&D**, notamment avec des personnages de niveau moyen à haut. En tant que MD, j'étais assez réticent à utiliser des diables tant que je n'avais pas travaillé un minimum sur les Neuf Enfers, pour la simple et bonne raison qu'une fois que les joueurs ont affronté des diables et qu'ils commencent à les connaître, ils voudront à tous les coups transposer les combats sur le territoire ennemi. Je suis d'ordinaire bon et juste (quel MD ne l'est pas ?), et il serait malvenu de refuser aux joueurs l'accès aux Enfers alors qu'ils ont fait tout ce qu'il fallait afin de se donner les moyens d'y parvenir. Ne pas leur permettre de faire ce voyage, alors qu'ils ont mérité de le tenter, condamne les personnages à rester sans cesse sur la défensive quand ils combattent les diables. Bien plus que les strates chaotiques des Abysses (par exemple), le décor des Neuf Enfers exige que le MD fasse un considérable travail de préparation avant de pouvoir jouer dans cet environnement en raison des lacunes et des imprécisions présentes dans les informations officielles disponibles concernant les Enfers. En bref, le présent article évoquera certaines d'entre elles et développera le raisonnement que j'ai adopté ; d'autres MD pourraient bien faire des choix différents. La façon dont est traité le sujet dans ces pages laisse une grande liberté aux MD pour qu'il (ou elle) façonne les Enfers selon sa propre vision et / ou qu'il puisse introduire des éléments spécifiques à une aventure particulière.

Le nom même de diable du Styx (voir la **Section des Monstres**) implique que le Styx coule d'une façon ou d'une autre dans les Neuf Enfers du Multivers d'**AD&D**. Nous savons (grâce l'ENCYCLOPEDIE DES DIEUX ET DEMI-DIEUX) que la divinité des sahuagins, Sekolah, nage dans les profondeurs des mers des Neuf Enfers. Sekolah est un requin blanc géant qui chasse les proies les plus grosses et les plus féroces. L'illustration de l'ENCYCLOPEDIE DD-D suggère que le calmar géant fait partie de ces proies. Se pourrait-il que Sekolah se nourrisse de dragons tortues ou de pieuvres géantes ? Ou bien y a-t-il des léviathans aquatiques uniques aux Enfers ? Il y a d'autres points de détail qu'un MD doit également régler : Gruumsh, Maglubiyet, Kurtulmak et quelques autres divinités humaines (Set, en particulier) présentées dans l'ENCYCLOPEDIE DD-D sont situées dans les Neufs Enfers. Gruumsh et Maglubiyet sont engagés dans d'incessantes batailles à la tête de leurs armées. Ces armées sont tout aussi bien situées géographiquement dans les neufs plans de l'Enfer. Dans le N°64 de DRAGON MAGAZINE, M. Gygax déplace les trois premières divinités, respectivement, dans la Géhenne, la Géhenne et l'Achéron, mais il n'a pas précisé si ce changement s'applique officiellement aux règles d'**AD&D**, ou seulement à la campagne du MONDE DE FAUCONGRIS. Ce qui est sûr, c'est que, du point de vue de la rédaction de cet article, il vaut mieux retirer ces divinités, car si les archi-diables (voir l'ENCYCLOPEDIE DES DIEUX ET DEMI-DIEUX) sont d'un statut équivalent à celui de dieux inférieurs, comment coexistent-ils amicalement avec Set, un dieu supérieur (loyal mauvais, souvenez-vous), qui a en théorie le pouvoir de régner sur eux.

Si des divinités seront permises dans les Enfers, ce qui est suggéré ici consiste à limiter leur présence à la première strate (la plus haute), celle-ci jouera le rôle d'une « antichambre » universelle pour accueillir les visiteurs non diaboliques et servira de lieu de rassemblement aux armées régulières ou aux défenseurs des Enfers, ainsi qu'aux groupes spéciaux qui doivent quitter les Enfers pour des missions diverses. De même, la plupart des invasions par des personnages joueurs débarqueront sur le premier plan. Il est toutefois nécessaire pour le MD, au moment de l'invasion, d'avoir des connaissances sur les autres plans de l'Enfer, afin de savoir quelles seront les réactions de

ceux-ci face à de telles invasions. C'est ici que nous quittons le domaine de l'officiel pour entrer dans l'essai que propose votre serviteur pour faire des Neuf Enfers un environnement jouable.

Ce qu'il en est dans les ROYAUMES
Dans les ROYAUMES (ma propre campagne), je me suis conformé à l'idée des changements que M. Gygax a introduits dans DRAGON MAGAZINE N°64, à savoir l'éviction de toutes les divinités non diaboliques des Neuf Enfers, à l'exception de Sekolah. Dans le panthéon de ma campagne, il y a un dieu supérieur d'alignement loyal mauvais (Bane, de son nom) qui est adoré par des humains. Le problème des relations d'une telle divinité avec les archi-diables a été évité en séparant les deux entièrement (la divinité et les diables). Bane n'a pas l'intention de s'opposer ou de contrôler Asmodée ou les autres diables, parce qu'ils servent ses intérêts en agissant de leur côté et en laissant Bane libre d'agir à sa guise par ailleurs. En évitant soigneusement les diables, Bane se ménage un groupe d'alliés, à leur insu (?), mais solides et assez puissants, sans craindre une trahison de leur part et sans avoir à investir du temps et des efforts dans les manigances visant à entraîner, organiser et commander des armées infernales.

Les clercs de haut niveau de Bane considèrent les diables comme un groupe d'individus loyaux que l'on peut invoquer selon certaines règles afin d'obtenir d'eux des services, et dont on peut attendre des réactions prédéterminées du fait de leur alignement et de leur organisation sociale en Enfers, mais qui, en revanche, sont centrés sur eux-mêmes et rechignent à servir Bane ou ses clercs. Cela est essentiellement la même chose pour les clercs d'autres divinités vis-à-vis des diables ; on ne saurait traiter avec les diaboliques en toute sécurité et toute confiance. Dans quelle mesure Bane et les archi-diables se connaissent ou entretiennent des relations peut rester dans le vague – la part de liberté de chaque MD – pour l'instant. (Bane est séparé géographiquement des Neuf Enfers également, il se trouve en Achéron.)

Ce que disent les règles
De nombreux indices sur la nature des Neuf Enfers sont divulgués dans les règles, comme par exemple la description du diable osseux, et le fait que les pouvoirs possédés par Géryon et les diables osseux sont basés sur le froid, ce qui nous suggère que le *Plan* de Géryon doit être un endroit plutôt glacé. En collectant ces informations présentes dans les livres de règles d'**AD&D** et en les embellissant avec ce que l'on trouve dans la littérature, il nous est possible de façonner le paysage des Neuf Enfers.

Un grand nombre d'écrivains nous ont fait part de leurs propres conceptions religieuses ou imaginaires des régions infernales (ces contrées de l'au-delà qui sont liées aux esprits mauvais et qui sont habituellement le lieu du châtiment des âmes des morts). Les principales sources littéraires qui contiennent des descriptions géographiques des Enfers sont listées ci-dessous, à l'attention des MD qui souhaitent développer leur propre version : *L'Enfer* de Dante, *L'Odyssée* de Homère (livre XI), *L'Enéide* de Virgile (livre VI), *La Reine des Fées* de Spenser (livre II, chant 7), *Roland furieux* de l'Arioste (livre XVII), *Jérusalem délivrée* du Tasse (livre IV), *Le Paradis Perdu* de Milton, *Télémaque* de Fénelon (livre XVIII) et la romance fantastique de William Beckford *Vathek*. Les bibliothèques sont les meilleurs endroits où trouver ces œuvres.

Sont également très précieuses les fictions des versions modernes des Enfers tirées de ces sources anciennes, telles que *Inferno* de Larry Niven et Jerry Pournelle (1976). On trouve quantité d'autres exemples dans la littérature fantastique. D'innombrables autres lieux infernaux (comme ceux d'Ursula Le Guin dans *L'Ultime Rivage* et ceux de H. P. Lovecraft dans *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, pour ne citer qu'eux) y sont également décrits qui donneront des idées de flores, de faunes et de conditions matérielles à tout MD qui souhaite créer sa propre version des Neuf Enfers. Ce qui suit est ma propre conception (*non officielle*) des Enfers.

Serviteurs et Vassaux
Avant de se plonger dans une description plan par plan, j'attire votre attention sur les diables qui ont un statut de serviteur ou de vassal. Ces créatures sont utiles dans la mesure où ils vous aident à retarder toute intervention directe d'un archi-diable dans votre campagne, faisant durer le plaisir et donnant aux personnages joueurs du fil à retordre en tant qu'ennemi principal mais de puissance moindre avant de sortir la « grosse artillerie ». Pour les personnages des ROYAUMES (comme les clercs puissants) qui ont accès à de telles informations, ces diables serviteurs ou vassaux sont connus pour avoir les caractéristiques suivantes :

Pour les diables puissants, même ceux qui peuvent prétendre au statut d'archi-diable, la meilleure place à occuper dans l'actuel régime infernal est celle de lieutenant d'un archi-diable. La raison exacte de cette préférence est connue d'eux seuls, mais on pense que certains choisissent de garder un profil bas afin de pouvoir mieux agir « en coulisse » et que d'autres choisissent d'agir au nom d'un archi-diable afin de pouvoir reporter la responsabilité de leurs actions sur celui-ci.

Un MD devrait garder à l'esprit le fait qu'un certain degré de coopération tacite est en vigueur parmi ces diables vassaux et qu'ils préfèrent éviter d'être ouvertement opposés l'un contre l'autre (autrement dit, obligés de se battre entre eux) ou de se retrouver confrontés directement à l'un des archi-diables. Cette coopération doit être bien connue des archi-diables, et il semble qu'elle soit tolérée par ces derniers (le moins par Baalzebul). On pense même qu'Asmodée la soutient discrètement et l'encourage, car elle renforce la stabilité du présent *statu quo*, sur lequel sa domination est assise. La crainte et / ou une vision stratégique globale (à la différence des tactiques à court terme) font que la plupart des rivalités déclarées entre les diables restent au niveau de l'échange d'insultes et des farces cruelles. Un personnage joueur ne devrait *jamais* pouvoir manipuler un diable pour le pousser à en affronter un autre, comme

un Prince machiavélique pourrait jouer de la rivalité de ses courtisans ; n'oubliez pas que la majorité des diables sont raisonnablement très intelligents.

Richesses des Enfers
Les détails sur les trésors des Enfers sont largement inconnus, et pour cause. Beaucoup d'informations ne reposent que sur des spéculations, fondées sur des supputations et des rapports fragmentaires. Ce qui est présenté, dans la description qui suit, plan par plan, est donc loin d'être complet. Sachez qu'en règle générale, les trésors en Enfer sont toujours bien gardés et que, s'ils sont dérobés, tout sera fait pour les rechercher et les retrouver. Sachez également que toutes les conjointes ont des vêtements luxueux et des bijoux précieux (dont des diadèmes), et que tous les archi-diables ont des trésors personnels dont on ignore généralement le détail (voir la **Section des Monstres**).

Notez enfin que de nombreux objets n'ayant pas de valeur propre (le crâne d'un diable, les armes normales utilisées par tous les diables, etc.) auront toutefois une très grande valeur pour les collectionneurs s'ils sont rapportés intacts sur le *Plan Matériel Primaire* – des seigneurs, des sages, des prêtres de dieux rivaux et d'autres personnalités du même genre apprécient souvent d'avoir en leur possession de tels artefacts et de pouvoir les exhiber ; ces « trésors » ne seront pas spécifiquement mentionnés ici. Les MD devraient également tenir compte des effets possibles causés à l'alignement ou aux points de vie pour la possession ou l'usage d'armes diaboliques ou d'objets magiques similaires. Il faut savoir que la majorité des ateliers d'orfèvrerie et des forges des Neuf Enfers se trouvent dans l'enceinte des forteresses des archi-diables, à moins que la différence soit précisée au cas par cas.

1. L'Averne



Le plan le plus haut des Neuf Enfers est dominé par Tiamat, le Dragon Chromatique, et il abrite tous les diables uniques d'un statut secondaire. Ces derniers ont tous un nom propre et des caractéristiques singulières ; leur puissance est supérieure à celle d'un diable des profondeurs (car tous les autres diables uniques de moindre envergure sont rapidement détruits par leurs ennemis et la cruauté de leurs congénères) mais ils n'ont pas de place dans l'aristocratie des Enfers soit comme archi-diable, soit comme serviteur direct d'un archi-diable.

On dénombre une cinquantaine de ces diables uniques secondaires qui sont autant de créatures amères et frustrées passant leur temps à tourmenter lémures et diables épineux de l'Averne et à s'attaquer sans pitié à tous les étrangers. Le plus important d'entre eux est Nergal. Celui-ci, comme ses semblables exilés, n'a de cesse de comploter et d'échafauder des plans pour obtenir un rang supérieur, mais il exécutera toujours avec enthousiasme et promptitude tous les ordres venant des archi-diables en espérant les fruits de leur gratitude. Quant à ces ordres, ils concernent principalement la défense des Enfers contre tous les intrus, car les ducs de l'Enfer n'ont aucune envie d'avoir affaire aux envahisseurs chez eux – c'est-à-dire, sur le ou les plan(s) qu'ils dirigent – quand ce genre de désagrément peut être traité avant et ailleurs. Ainsi, le plan le plus haut des Enfers fait office de zone de rassemblement et de terrain d'entraînement pour les armées infernales, et les diables préfèrent qu'y soient menées les contre-offensives aux invasions.

L'Averne est un plan où il fait perpétuellement nuit (sauf dans le royaume de Set où brille un soleil de plomb continuellement au zénith) ; on y trouve des rochers escarpés et des collines pelées, de vastes étendues désolées recouvertes d'une végétation rabougrie et vénéneuse. De nombreuses fosses camouflées, dont le fond est hérissé de pieux souillés ou pire, attendent les envahisseurs. Il n'y a ni routes ni bâtiments en Averne, mais on trouve beaucoup de grottes, et des cavernes ont été creusées dans le roc ; la plupart sont habitées par des diables, comme l'apprendront assez tôt les voyageurs imprudents à la recherche d'un abri.

A intervalles irréguliers, la nuit est illuminée par des *boules de feu* (comme le sort, avec une puissance variant entre 2d6 et 7d6 points de dégâts) qui éclatent spontanément par ignition des vapeurs présentes dans l'atmosphère, et ce, à n'importe quelle hauteur au dessus du sol. Si vous remarquez un phénomène de tourbillon luminescent dans l'air, vous constaterez rapidement qu'une *boule de feu* explosera à cet endroit dans le round qui suit. La cause exacte de ces

décharges enflammées est inconnue, mais elle est naturelle et elle n'est pas sous le contrôle d'un diable ou d'une autre créature. Un sort de *rafale de vent* pourra éloigner une *boule de feu* en formation, mais une *dissipation de la magie* n'empêchera pas sa formation ni son explosion. (*Nota bene* : les MD qui utiliseront l'Averne dans leur jeu devraient se reporter au chapitre ***Modifications de Règles dans les Enfers*** – plus loin dans cette section – pour prendre connaissance des altérations des effets des sorts qui occurrent sur ce plan et sur les autres plans des Neuf Enfers.)

Toute créature loyale mauvaise qui n'est pas native des Enfers (tel le spectateur occasionnel), s'il faut qu'on la rencontre dans les régions infernales, se trouvera toujours en Averne, à moins qu'elle ne soit placée ailleurs sur l'ordre d'un archi-diable. Un exemple remarquable de pareilles créatures est le nycadæmon (voir le FIEND FOLIO). Celui-ci a le pouvoir de se déplacer librement à travers les Neuf Enfers, mais cela ne plaît guère aux archi-diables et suscite leur méfiance, aussi le nycadæmon pourra bien faire face à un comité d'accueil musclé s'il apparaît sans autorisation sur un autre plan que l'Averne. (Les MD devraient se dire qu'un nycadæmon peut venir en aide à un groupe d'aventuriers si cela peut lui permettre d'atteindre ses propres objectifs).

L'Averne est gouvernée officiellement par Tiamat, le Dragon Chromatique. La mère de toute l'engeance des dragons mauvais domine cette strate grâce au soutien d'Asmodée, mais son autorité effective ne va pas au-delà des limites qu'elle peut atteindre physiquement. La plupart des habitants de ce plan l'évitent, ne voulant pas lui servir de repas.

Le Dragon Chromatique passe la majeure partie de son temps (90 %) lové dans sa tanière au fond de grandes cavernes connues sous le nom d'Azharul, « Les Fosses de Ponte des Dragons ». Là, elle est sous la protection de ses gardes du corps, cinq dragons mâles *adultes colossaux* – un blanc, un noir, un vert, un bleu et un rouge (voir le MANUEL DES MONSTRES pour les détails). Ces conjoints montent la garde en permanence, et quand elle n'est pas en train de comploter, de se nourrir, de se distraire cruellement ou d'affronter un danger, Tiamat sera trouvée en train de s'accoupler avec l'un d'eux à l'intérieur d'un cercle protecteur formé par les quatre autres. Après une période moyenne de gestation de 6 jours, elle donne naissance à des portées de 1 – 4 dragonnets (ou « vermisseaux » : des dragons *très jeunes* qui viennent au monde conscients et en pleine possession de leurs faibles pouvoirs). Il arrive parfois à Tiamat (7 % de chance à chaque fois) de se transporter via le *Plan Astral* ou l'*Ether* sur le *Plan Matériel Primaire* (ou un des *PMP*, si votre campagne comprend des « plans parallèles »), pour aller y déposer une nichée – parfois en obtempérant de mauvaise grâce à un ordre d'Asmodée, mais le plus souvent en ayant en tête l'accomplissement d'un de ses plans personnels.

Le peu de temps qui lui reste est passé à errer en Averne ; très rarement, elle fait le voyage jusqu'au palais d'Asmodée. Les rejetons de Tiamat qui sont nés en Averne et qui y passent le reste de leur vie sont employés à chasser et à rapporter à leur mère, et à ses conjoints, de quoi se nourrir, tandis qu'elle reste au gîte. Ces « dragons servants » sont de toutes tailles, types et âges de dragons mauvais et sont agressifs, cruels et bien portants. Les spécimens blessés, faibles ou désobéissants sont dévorés sans tarder par Tiamat ou par d'autres à sa discrétion ; elle se repaît également des corps de dragons morts, y compris ceux de ses propres conjoints, quand ils lui ont déplu, et de tous ses nouveau-nés avec plusieurs têtes ou qui présentent les caractéristiques du dragon chromatique. Les rejetons peu nombreux qui survivent jusqu'au stade d'*adulte colossal* prendront la place de ses anciens conjoints.

Sachez que Tiamat aura le maximum de trésor (comme indiqué dans sa description dans la **Section des Monstres**) seulement dans son gîte. Elle peut accaparer une petite portion de trésor quand elle se trouve sur le *Plan Matériel Primaire*, mais uniquement en quantité telle qu'elle puisse le transporter elle-même, car ses gardes du corps ne peuvent pas l'accompagner quand elle quitte l'Averne. En revanche, ils gardent avec grande vigilance toutes ses richesses entreposées dans Azharul pendant son absence, car elle saura si la moindre pièce d'or a disparu !

Le trésor que Tiamat convoite le plus est la magie – plus particulièrement les sorts de magicien de niveau 1 à 5 qu'elle ne connaît pas. Avec ces nouveaux sorts, elle peut augmenter sa puissance personnelle, et par conséquent elle est toujours à la recherche de sorts offensifs et défensifs qu'elle puisse étudier, expérimenter et modifier pour son propre usage. Sachez que Tiamat a besoin de temps et d'une période d'essai pour modifier un sort de magicien écrit sous sa forme classique en une forme adaptée à son propre usage (avec seulement une composante verbale).

Quand elle se trouve sur le *Plan Matériel Primaire*, Tiamat se fera connaître au grand jour seulement si elle pense qu'elle ait de fortes chances d'obtenir des nouveaux sorts de cette façon. Dans les autres cas, ses visites sur le *Matériel Primaire* restent incognito car elle n'aime pas se retrouver sans la protection de ses gardes du corps. Par le passé, dit-on, un grand nombre d'hommes (et quelques autres races) ont voué un culte à Tiamat, et ses apparitions sur terre culminaient dans des vénérations triomphales, des adulations dévotes, des offrandes sous forme de richesses et d'informations magiques au Dragon Chromatique, dans la mesure où l'expérience et la maîtrise humaines le permettaient – mais si c'en était bien ainsi, ce n'est plus le cas aujourd'hui depuis longtemps. De nos jours, les dragons mauvais font toujours preuve d'allégeance à Tiamat, mais il s'agit d'une soumission motivée par la crainte et le respect plutôt que par l'amour et la loyauté.

Bien que Tiamat n'hésitera pas à affronter un diable en combat singulier (dans le but de le tuer et de le dévorer), elle n'attaquera jamais en connaissance de cause un archi-diable ou le lieutenant d'un archi-diable. Elle règne sur ses sujets par la force et la peur, mais elle fait aussi respecter sa volonté en Averne avec l'appui de 40 compagnies d'abishaï sous le commandement de Malphas, 29 compagnies identiques conduites par Amduscias et 3 compagnies

d'érinyes menées par le diable des profondeurs Goap. Ces troupes sont toujours occupées, car l'Averne est constamment assaillie par des envahisseurs et elle est le théâtre des machinations des « rebuts de la diablerie » – ex-conjointes tombées en disgrâce, et autres diables uniques trop faibles ou pas assez fiables pour gagner ou conserver une position dans l'aristocratie des Enfers.

Ces individus sont constamment à l'affût de moyens d'augmenter leur influence afin d'obtenir (au moins) un poste au service de Tiamat, même si cela signifie prendre un poste déjà occupée par un diable vassal, et ils sont toujours en vadrouille pour échapper aux armées lancées à leur recherche. Parmi ces diables bannis, on recense notamment : Rumjal, Caïm, Bist, Cahor, Dagon, Azazel, Armaros, Kochbiel, Nisroch et Nergal.

On raconte qu'il existerait un mystérieux archi-diable, Astaroth[3], plus puissant que tous les autres diables sauf Asmodée lui-même, (voir le chapitre ***Histoire Politique des Enfers***) qui résiderait ailleurs qu'en Enfer, en dehors du présent régime, travaillant en solitaire à la poursuite de ses buts secrets. Ce diable représente la plus grande menace pour Asmodée ; avec le soutien d'Astaroth, Méphistophélès, Baalzebul, voire même un archi-diable de moindre envergure comme Géryon, pourrait raisonnablement arracher le contrôle des Neuf Enfers au Grand Diable lui-même. Mais l'existence même d'Astaroth est douteuse ; il n'est pas du tout tenu compte de son influence dans l'actuel jeu des forces en Enfer.

Richesses de l'Averne

Les étendues désertiques d'Averne ne recèle pas de trésors d'accès facile, toutefois des veines de roches profondes (que l'on peut atteindre par quelques grottes labyrinthiques et autres crevasses reculées) recèlent soi-disant des gisements naturels de grenats, spinelles, rubis et saphirs. On trouvera beaucoup de petites cachettes de trésors divers, dans les cavernes de l'Averne, où des diables comme Dagon, Kochbiel et Nergal entreposent ce qu'ils prélèvent sur les cadavres des envahisseurs ou ce qu'ils arrivent à subtiliser lors de raids dans l'antre de Tiamat. Tout type d'objets magiques et toute sorte de monnaies composent ces trésors – mais ils sont très bien camouflés et très durs à trouver (dans le cas contraire, ils auraient déjà été pillés par d'autres diables), en outre, la plupart sont protégés par des pièges (acides, chutes de pierres ou fosses garnies d'épieux, etc.).

Le plus grand de tous les trésors de l'Averne est celui de Tiamat. Il est constitué de 100 % des types de trésor H, S, T et U. L'archiduchesse connaît la composition et la quantité de ses richesses sur le bout des griffes : elle verra immédiatement s'il lui manque une pièce ; elle charge ses conjoints de garder son trésor jour et nuit pendant ses absences. Quelques abishaï (voir la **Section des Monstres**) rencontrés en extérieur peuvent porter des trésors. Toutes les érinyes rencontrées auront sur elles une *corde d'emmêlement* et une *dague de venin*.

2. Dis

Le second plan des Neuf Enfers est presque partout sans relief, avec de-ci de-là une colline nue ou un sommet rocheux dominant les plaines de sa faible hauteur. Son ciel est d'une teinte verte épaisse, aux reflets fumés et sans nuage mais il est parfois zébré par la lueur des éclairs qu'accompagnent les grondements d'un tonnerre lointain. Les eaux noires et froides des rivières méandreuses et des maigres ruisseaux s'étirent comme des fils à travers les plaines, rayonnant en étoile des douves encerclant la cité de Dis, la capitale de l'archi-diable Dispater.



La cité de Dis, construite d'un fer inoxydable, se dresse sur une île au centre d'un lac où confluent les rivières. Les eaux sont empoisonnées et dégagent des vapeurs malodorantes, qui sont parfois visibles sous la forme de fumées ondulantes. Des rafales de vents battent les plaines en permanence ; elles emportent de nombreux lémures impuissants comme des feuilles mortes et les laissent choir sur le sol, ou les uns sur les autres, encore et encore. Il y a une chance minimum de 10 % à chaque round pour qu'un voyageur terrestre face au vent ou marchant contre lui se fasse renverser cul par-dessus tête (les chances passent à 20 % s'il est sur une monture ou s'il se tient sur un lieu élevé ou exposé).

Les voyageurs aériens seront affrontés à des vents violents et imprévisibles, à tel point que, s'ils n'ont pas passé des années à s'entraîner à voler dans ces conditions, ils subissent une baisse de leur classe de manœuvrabilité de -1 et une perte de leur vitesse de déplacement de 9 m. (Les créatures volantes de CM : E conserve la capacité de voler, mais perdent 18 m à leur vitesse de déplacement par round. Dans tous les cas, les malus au déplacement ne devraient pas réduire la vitesse d'une créature à moins de 6 m.)

Les érinyes, étant natives de ce plan, n'ont aucune difficulté pour voler au milieu de la tourmente (elles ne subissent aucun malus), et on trouve toujours l'une d'entre elles dans les airs en train de s'amuser à esquiver les

[3] Note du Traducteur : voir aussi l'archi-diable Gargoth, dans la **Section des Monstres**.

lémures ou de repérer d'éventuels intrus. Les érinyes bénéficient de pouvoirs améliorés sur le plan de Dis dispensés par la grâce de Dispater, qui les récompense ainsi pour leur loyauté indéfectible (qui est souvent mise à l'épreuve par des tests ou des pièges) ou pour l'accomplissement de missions avec efficacité et diligence. Quand une érinyes découvre des intrus sur le plan de Dis, elle fera d'abord un premier survol d'observation pour les dénombrer et les identifier, puis elle se dirigera en toute hâte vers la cité de Dis pour faire son rapport au diable des profondeurs Baalzephon, à Dispater lui-même, à l'un des autres officiers de Dispater ou à un membre de la Garde de Fer (les malebranches faisant office de garde du corps de l'archiduc).

A coup sûr, ces érinyes rencontreront quelques unes de leurs semblables lors de leur trajet vers la capitale, auquel cas elles les informeront au passage de la présence d'intrus et de leur position, si bien que ces derniers seront probablement la cible d'attaques impromptues par ces érinyes avant que toute force organisée ne soit lancée à leur encontre de la Cité de Fer. Si un groupe d'érinyes tombe sur des envahisseurs, toutes sauf une – celle qui portera le message à Dis – passeront immédiatement à l'attaque. Elles ne chercheront pas forcément à exterminer ces indésirables dans un premier temps, car Dispater, comme tous les archi-diables, est toujours avide de créatures ou d'informations qui peuvent l'aider à maintenir ou raffermir sa propre position, aussi, aucune érinyes ne voudra encourir délibérément son courroux en détruisant une chose que Dispater aurait préférée avoir intacte.

La Cité de Fer, quant à elle, est une ville morne surplombée par des tours garnies d'aires d'envol, dont les rues, jonchées d'ordures, grouillent de zombies et de vers putrides (avec un pudding noir par-ci par-là), et dont les cellules barreaudées de fer sont bien pourvues en chaînes et autres accessoires de torture. Abishaï, diablotins et diables épineux, ainsi que quelques diables barbelés, chats des Enfer et rakshasas, déambulent en foule dans les rues sombres et nauséabondes.

L'île sur laquelle la cité est bâtie s'élève abruptement en son centre, et sur cet éperon rocheux repose le palais « infernalement grand » de Dispater, terrible avec ses innombrables tours. Il est construit en pierre (à la différence du reste de la cité) et ses fioritures sont en fer, en os sculpté et en pierre. Les esplanades qui l'entourent sont décorées avec des arbres fabriqués en fer. Le palais n'est pas accessible à ceux qui n'ont pas une bonne raison pour y être. On voit en permanence des érinyes s'élancer ou se poser sur les rebords des hautes fenêtres archées du palais (sans doute pour apporter ou recevoir des instructions). Il y a un grand nombre de cavernes sous le palais, dénommées les « fosses de Dis », où les prisonniers survivent dans une sauvagerie déchaînée, se battant pour le moindre déchet comestible qui tombe du haut des puits du palais dans leur royaume sans lumière.

Loin du centre urbain, les plaines de Dis s'élèvent en de vagues collines, habitées par des érinyes « indomptées » qui ne se rendent presque jamais ou pas du tout à la ville, et par des chats des Enfers. On dit que des colonnes de pierre arpentent ces collines de Dis, mais rien de certain n'est connu à ce sujet.

Les chats des Enfers rendent service à divers diables inférieurs, et on en trouve, de temps en temps selon les désirs de leurs maîtres, sur tous les plans des Neuf Enfers (à l'exception notable du neuvième, car Asmodée refuse des les employer et ne tolère que rarement les serviteurs d'autres diables sur son domaine). La plupart des diables considèrent les chats des Enfers comme des espions experts et des messagers fiables, mais, pour le reste, se méfient d'eux en raison de leur opportunisme et de leur manque de sérieux. Les chats des Enfers qui ont reçu des missions de gardiennage ou d'autres tâches relevant de la protection les accompliront avec un zèle empressé, dans l'espoir de monter dans l'estime de leur maître.

Entre la cité et les collines, s'étendent de vastes domaines donnés en fief par Dispater à ses vassaux. Le duc Bitru est le plus fort de ces vassaux ; il peut lever 70 compagnies d'érinyes. Merodach, à la tête de 21 compagnies de diables barbelés, et le diable des profondeurs Furcas, avec ses 12 compagnies de diables barbus, sont également très bien lotis. Méphites, achaierai et rakshasas vont et viennent dans ces propriétés, et vaches des Enfers et diables épineux en constituent la cheville ouvrière. Des rakshasas arrivent parfois à décrocher des postes à responsabilité dans la maison d'un duc ou dans sa suite, mais ils font toujours l'objet d'une haute surveillance, car ils sont trop ambitieux et pas assez dévoués pour faire des serviteurs de confiance.

Dans la Cité de Dis elle-même – et pratiquement toujours dans l'enceinte du palais de Dispater – on peut trouver Lilis, la conjointe de Dispater ; son premier ministre, le diable des profondeurs Baalzephon, qui supervise et gère les vassaux de Dispater et ses armées ; et Biffant, le prévôt, qui dirige et administre le personnel du palais lui-même. Titivilus, le nonce de Dispater, se trouve également ici, de même que le diable des profondeurs Bel, qui commande la « Garde de Fer » (3 compagnies de malebranches), et, enfin, Arioch, le vengeur de Dispater, qui punit tous ceux qui ont trompé l'archiduc ou agi contre sa volonté et ses projets.

Richesses de Dis
Dans les collines du plan de Dis, il y a quelques filons de cuivre presque pur mais quasiment épuisés, et d'autres gisements plus petits de minerais de fer, d'étain et de zinc. Ces derniers ont été intensément exploités par les diables, et les travaux d'extraction continuent toujours sous bonne garde. Dans des anfractuosités immergées sous les eaux des rivières, se trouvent des dépôts de turquoise, mais la plus grande partie des richesses minérales de Dis ont déjà été retirées du sous-sol.

Les rues et les souterrains (« fosses ») de la Cité de Fer de Dis doivent vraisemblablement recéler des pièces de trésor perdues dans les ténèbres, les détritus et la crasse. Les gros trésors, cependant, se trouvent uniquement dans le palais de Dispater et dans les forteresses de ses ducs. En effet, les ducs ont tous des petits trésors bien cachés dans leur fief, accumulés au fil des siècles par l'appropriation des biens d'envahisseurs ou par leurs propres travaux d'extractions minières : ce qui fait autant de petits bibelots qui, espèrent-ils, ne manqueront pas à Dispater, ni qu'il leur enviera.

3. Minauros

Le troisième plan des Neuf Enfers est dirigé par Mammon, l'accaparant « Seigneur de l'Avarice », et rien de valeur ne subsiste bien longtemps sur ce plan avant d'être détruit ou bien transféré dans l'enceinte de sa cité montée sur pilotis. Cette résidence innommée est construite avec de lourdes pierres noires en provenance d'un autre *Plan* (sans doute le *Matériel Primaire*) et repose absurdement sur de grands piliers qui s'enfoncent petit à petit mais inéluctablement dans la vase sans fond du marais.



Les étendues de Minauros sont constituées par un morne marécage d'une terre en putréfaction et puante, couverte par des charognes baignant dans quelques centimètres d'eau. La pluie tombe éternellement en ce lieu : une pluie incessante d'eau sale mélangée à de la neige fondue qui s'abat en trombe d'un ciel obscurci par des nuages noirs. Les cadavres d'un grand nombre de créatures jonchent le sol ; en fait, il est dit, ailleurs dans les Enfers, que la maison de Mammon est construite sur des charniers.

La maladie (voir, GUIDE DU MAITRE, pp. 9 – 10) est omniprésente ici ; les chances de base pour une créature native d'un autre *Plan* que les Enfers de contracter une maladie sont de 13 % par visite (ce pourcentage inclut les modificateurs pour l'eau polluée, etc. mais sachez que ces chances de bases sont doublées si une créature ingurgite l'eau stagnante du sol de Minauros, délibérément ou par inadvertance). Des ossements et autres restes sont toujours à portée de main pour servir d'armes – mais leur « disponibilité » est par ailleurs un obstacle au déplacement pour ceux qui voyagent à pied, causant nombre de trébuchements et de chutes occasionnelles. Une chute peut infliger des dégâts sévères si la victime « tombe sur un os » pointu et dressé vers le haut, ou bien, si le choc l'assomme, elle a une chance de se noyer.

La forteresse de Mammon est l'unique édifice de toute la strate de Minauros ; dans les marais, Mammon n'autorise l'usage de la pierre que pour construire des « cachots ». Ces derniers sont des fosses peu profondes (50 cm à 1 m d'eau) sur le fond desquelles reposent une ou deux grandes pierres émergeantes. Scellées sur ces pierres par une de leurs extrémités, et pendant librement de l'autre, se trouvent de grosses chaînes et des menottes de fer ou d'airain. Les diables barbelés vigilants captureront tout intrus et le conduiront à l'une de ces fosses, où ils seront enchaînés et resteront prostrés dans l'eau froide et fétide jusqu'à ce qu'ils meurent, qu'ils soient conduits à un interrogatoire ou à la torture, ou qu'ils s'évadent. Parfois, quand Mammon ou ses lieutenants sont occupés ailleurs, les diables barbelés laisseront un prisonnier « s'échapper » pour faire une chasse à l'homme en guise de distraction. Les intrus qu'ils ne peuvent pas emprisonner sont tués de préférence, sinon, ils feront appel à Focalor, au diable des profondeurs Zimimar, ou à Mammon lui-même pour traiter le problème.

Habituellement, des diables barbelés se perchent au sommet de la pierre d'un cachot et brûlent la tête et les membres émergés de ceux qui sont enchaînés plus bas. Les prisonniers apprennent vite (s'ils survivent assez longtemps) qu'ils doivent s'asseoir contre le rocher pour bénéficier de sa protection et de son support, afin de pouvoir s'extraire de l'eau en s'appuyant sur un tas d'ossements, et de pouvoir garder la tête hors de l'eau même pendant les heures de sommeil. Les diables barbelés savent contrôler avec grande précision l'intensité et la taille des *flammes* qu'ils peuvent produire grâce à leur pouvoir. L'eau stagnante de Minauros éteindra une telle flamme, mais la vapeur brûlante ainsi dégagée pourra causer des dégâts importants à ceux qui s'y trouveront exposés. (Les diables barbelés ne sont pas affectés par cette vapeur.)

Vers son centre, le plan de Minauros s'élève en terrains accidentés composés de roches volcaniques torturées, de collines de cendres et de crevasses remplies de vases. Le palais de Mammon repose dans une cuvette marécageuse au cœur de ces contrées volcaniques, où se rejoignent de nombreuses failles. C'est ici que le sénéchal de Mammon, Focalor, veille sur Glasya (la conjointe de Mammon), sur le palais de Mammon et sur les affaires de son maître quand celui-ci est sorti chasser sur ses terres maudites. Le diable des profondeurs Zimimar commande la « garde du palais » composée de 6 compagnies de diables osseux, et on le trouvera soit au palais, soit ailleurs pour assurer la protection de Mammon ou pour faire respecter sa volonté.

Les ducs vassaux de Mammon règnent sur des portions de chaînes volcaniques et des bois sans vie recouverts de cendres très éloignés du palais central, entre les hautes terres et les marais où les prisonniers se morfondent dans la douleur. Le premier de ces ducs vassaux est Bael, qui peut mobiliser 66 compagnies de diables barbelés (et qui complote activement pour supplanter Focalor, et Mammon lui-même au final). Le duc Caarcrinolaas commande 36 compagnies de diables barbelés, et bien qu'il soit informé des ambitions de Bael, il ne le soutient pas ni le trahit non plus. Le duc Melchon, qui peut lever seulement 18 compagnies d'érinyes, a choisi de rester loyal à Mammon avec zèle et empressement, ce qui a éveillé chez le sénéchal Focalor une profonde suspicion.

Richesses de Minauros
Mammon, maître de cette strate, est connu comme étant le « Seigneur de l'Avarice », et avec raison : il garde jalousement tous les objets de valeur dans sa cité (baptisée « Galbuach », mais on lui donne généralement le nom de « Maison de Mammon » ou pas de nom du tout). Son trésor est réputé énorme (Hx20, Sx6, Ux2, Vx3 et bien d'autres choses insoupçonnées), mais Mammon ne laisse pas une pièce sortir de ses coffres – dont la garde est l'un des premiers devoirs de Focalor. Focalor lui-même dispose d'une petite fortune, la « bourse du palais » (F, I, Qx3), dans laquelle il peut puiser à sa guise pour assurer la sécurité et le confort de la cité. Les richesses personnelles de Mammon, qu'il porte sur lui ou qu'il garde dans ses appartements sont de type H, R. Mammon se bat avec une fourche-fauchard qui inflige des dégâts normaux, mais qui a les mêmes effets qu'une *épée sanglante*. Sa conjointe, Glasya, est connue pour avoir un trésor de types I, Qx5, S ; en outre elle est armée d'une *dague de venin*.

La surface marécageuse de Minauros peut sans doute recéler de petits trésors provenant des cadavres des intrus, mais tous les objets de bonne taille, magiques ou autrement remarquables ont déjà été récupérés. Les ducs de Mammon n'ont pas de forteresse, mais ils résident dans les cuvettes de cratères situés sur les plus hauts sommets des chaînes volcaniques de ce plan. Ici, ils cachent leur trésor, enfermés généralement dans des coffres, au fond d'un puits bouché par un énorme rocher et placés sous la garde constante d'un petit nombre de leurs troupes. Ces trésors sont détaillés dans les rubriques individuelles de ces ducs (voir la **Section des Monstres**).

4. Phlégéthon



Le quatrième plan des Neuf Enfers est régi par Bélial. C'est un royaume tourmenté de volcans en activité, de conflagrations, de collines de cendres et de fosses remplies d'excréments fumant. Le sol est toujours d'une chaleur inconfortable – la plupart des visiteurs sont constamment en mouvement – et il est bien patrouillé par des groupes de diables barbelés. Les tremblements de terre sont fréquents, une soudaine et violente éruption ou l'apparition d'une crevasse dans la terre ne sont pas inhabituelles. Le ciel est sombre, vide d'étoile, mais le paysage est illuminé par les jets de flamme qui jaillissent de partout. Il y a des rivières de feu liquide, et au moins deux immenses lacs (toutes les étendues de liquides sont interconnectées), et, à leur alentour, les flammes sont d'une lumière plus vive.

Cette « eau » abrite de nombreuses salamandres vagabondes qui ont été conduites ici jadis, pour être mises au service de Bélial. Sans succès : quand cela ne leur convient pas, les salamandres rejettent les ordres qu'on leur donne – et un grand nombre d'entre elles furent immédiatement mises à mort par les serviteurs et les vassaux de Bélial. Pourtant, certaines échappèrent à l'extermination ; étant malgré tout liées à ce plan par la magie de Bélial, elles parviennent à survivre en évitant les bandes importantes de diables et en s'emparant de créatures isolées qui s'aventurent trop près des rivières de feu.

Ces salamandres sont de moins en moins nombreuses, car, elles sont découvertes les unes après les autres et abattues – cependant, les diables ont d'autres chats à fouetter, et les salamandres peuvent quitter relativement sans danger les rivières et s'aventurer sur la surface de Phlégéthon pour trouver bien d'autres endroits où se cacher. Leurs cachettes favorites sont de longs « trous de vers » creusés dans la roche volcanique ; elles aiment aussi beaucoup creuser un tunnel dans une colline de cendres jusqu'à ce que celle-ci s'effondre sur leur tête, ce qui leur fournit un abri sûr.

Ce plan est sans doute le plus visité des Neuf Enfers après l'Averne, du fait que les étrangers qui pratiquent la magie viennent souvent pour les fabuleuses « chutes de feu » de Phlégéthon, où les rivières de feu tombent en cataracte du haut des crêtes volcaniques jusqu'au bas des crevasses. Le feu en de tels endroits est mentionné par de nombreux alchimistes et mages versés dans la création d'objet magiques. Les meilleures épées *langue de feu* (GUIDE DU MAITRE, p. 162) sont forgées dans ces lieux ; le récit de la fabrication d'un *heaume de brillance* mentionne ces chutes ; les diables barbelés eux-mêmes semblent attirés par ces cascades de flammes, plongeant et batifolant dans les chutes de feu et se servent de leur pouvoir de créer des *flammes* au comble de l'excitation.

Bélial règne depuis le cône creux de l'énorme cratère d'un volcan éteint. Sa forteresse est connue sous le nom d'Abriymoch, « Le Mont des Flammes Elancées ». L'archi-diable est entouré de sa cour : sa conjointe Naome, son

légat Chamo et quelques malebranches (parmi eux se trouve un énorme spécimen scarifié répondant au nom de « Crocs de la Nuit ») sous l'autorité du diable des profondeurs Zapan.

Abriymoch est composé de plusieurs étages concentriques ayant tous des ouvertures sur le puits central en guise de balcons et reliés les uns aux autres par des escaliers, des cheminées et un grand chemin en colimaçon formant comme une immense spirale qui s'étend du puits central du volcan vers l'extérieur. Certaines pièces atteignent les pentes du volcan et disposent de fenêtres ou de portes ouvrant sur ses flancs extérieurs. La bouche du cratère est couronnée par les tours de basaltes d'Abriymoch. Un petit nombre d'érinyes sous le commandement du diable des profondeurs Zaebos, lieutenant de Bélial, jouent le rôle de messager au sein d'Abriymoch et entre le palais et les duchés vassaux, ou pour les patrouilles sur le terrain. Ces érinyes sont souvent harcelées et leur situation est peu enviable, par conséquent elles sont toujours sur le qui-vive pour saisir la moindre occasion d'améliorer leur position dans les Enfers. Chamo pense que ces érinyes ont, par le passé, servi d'espionnes pour Asmodée, Baalzebul et peut-être d'autres archi-diables, mais il n'en a encore aucune preuve.

Abriymoch regorge de diables épineux et barbus, et possède un chenil de molosses sataniques qui sont à la disposition des forces de Zapan pour les assister dans leur mission de défense et de garde du palais.

Les immenses plaines fumantes entourant le cœur volcanique de Phlégéthon sont le domaine des vassaux de Bélial : Balan, qui commande 40 compagnies de diables barbus ; Bathym, qui commande 30 compagnies de diables barbelés ; et Gaziel, qui conduit 11 compagnies de diables osseux. Ces vassaux sont habituellement en relation et sous les ordres de Zaebos, porte-parole de son maître Bélial, qui, avec l'assistance de Chamo, s'occupe d'ordinaire de toutes les affaires diplomatiques et des questions d'influence au sein des Neuf Enfers.

Phlégéthon est l'environnement physique le plus chaotique des neuf Enfers, offrant aux intrus de nombreuses opportunités pour se dérober à la vue de ses sentinelles – mais c'est également un des plans les plus fréquentés, étant constamment parcouru par ses habitants. Les archi-diables des autres plans mettent souvent leurs subalternes à l'épreuve en les envoyant ici, chargé d'une mission et devant échapper à la détection des gardes qui patrouillent Phlégéthon de long en large, tandis que leurs progressions sont observées par des espions – que l'on trouve en grand nombre parmi les diables barbelés.

Tout comme Minauros, les terres extérieures de Phlégéthon sont plus humides et plus basses que celles de l'intérieur ; ces « marais putrides » sont habités par des diables barbus, quelques diables du Styx et des abishaï, des molosses sataniques, des lémures et des méphites que l'on voit voleter un peu partout dans Phlégéthon, faisant office « d'yeux » pour tous ceux et celles qui les récompenseront.

Richesses de Phlégéthon
Par son activité volcanique, ce plan est riche en minerais et en pierres précieuses : tous les métaux utiles se trouvent ici – ainsi que les deux métaux uniques propres aux Enfers, l'*arjale* et le *tantulhor*. L'obsidienne et le diamant se trouvent en abondance dans les coulées de lave solidifiées, et les rubis, les saphirs, les zircons, les spinelles, les tourmalines et les lapis-lazuli (lazurites) sont extraits en grande quantité des mines où triment nuit et jour les diables épineux sous les yeux de contremaîtres diables barbelés. Les terres extérieures sont bien patrouillées (par des escouades de 12 – 16 diables barbelés), car la sécurité de ce plan est toujours menacée par les quelques salamandres qui s'y cachent encore (voir ci-dessus) et par toutes sortes d'êtres (y compris les diables d'autres strates) qui souhaitent faire usage de ses richesses minérales et de ses splendides forges naturelles, les fabuleuses « chutes de feu ». Ces cataractes de feu liquide sont gardées en permanence, et de nombreux diables restent à portée de voix dans les parages, et c'est là (à ce qu'en disent des magiciens et des sages) que sont fabriquées les meilleures épées *langue de feu* et les meilleurs *heaumes de brillance*. Bélial forge lui-même ici la majorité des armes normales utilisées dans les Enfers, et en reçoit un bon prix – en trésor, services et faveurs.

Dans l'étage le plus bas d'Abriymoch, entourés par des chenils de molosses sataniques, se trouvent les caveaux de Bélial où il entrepose ses richesses monétaires. Quant à son trésor personnel (A, S, T, Y), celui-ci se trouve dans ses propres quartiers, tout en haut, sur le bord du volcan.

5. Stygie

Le nom du cinquième plan des Neuf Enfers est dérivé du Styx, le puissant fleuve dont les eaux noires et opaques chutent des chaînes de montagnes infinies et s'épandent en un vaste marais salé, remplissant la majeure partie de ce plan. La Stygie est sous le règne de Géryon qui trône dans son énorme château, Tantlin, érigé au centre du plan, et dont les hautes murailles de pierre sont plongées sur presque la moitié de leur circonférence dans l'eau stagnante. La Stygie est un endroit hivernal, illuminé par des éclairs et des « feux froids » (d'étranges flammes blanches qui sont d'un froid glacial et qui infligent 2 – 12 points de dégâts par round de contact) qui brûlent un certain temps sur le sommet rocheux des pics ayant été frappés par la foudre. On ne sait pas vraiment quel est le combustible de ces flammes – on dirait qu'elles brûlent sur la roche nue – et elles ne laissent aucune traces sur le roc ou la glace. La grande partie du paysage de Stygie est faite de hautes montagnes rocheuses couvertes de glace. Les avalanches et les tempêtes orageuses sont communes ; des « météorites » de glace sillonnent parfois le ciel jaillissant en fumeroles des pics pour s'abattre dans le marais en contrebas.

Le marais est lui aussi constamment en proie aux turbulences causées par des éclaboussures et des gémissements, car il abrite les diables du Styx qui tourmentent sans arrêt les lémures, entre deux invocations de Géryon qui leur confiera une mission. Quelquefois, un diable osseux ou un diable cornu entrera dans le marais pour se joindre aux réjouissances, ou pour chasser un ou deux diables du Styx, mais en ce dernier cas, tous les diables du Styx des environs finiront par s'unir pour les repousser.

Sous le marais il y a un océan froid et ténébreux, habité par des pieuvres géantes, des calmars géants, des baleines, et de nombreux autres poissons plus petits et aveugles. En revanche, il n'y a pas de requins ou d'orques (baleines tueuses), car, dans les tréfonds des eaux, on peut rencontrer Sekolah, un grand requin blanc. Elle a depuis longtemps dévoré tous ses rivaux potentiels, et elle est maintenant l'unique prédateur, reine des abysses océaniques, et parfaitement ignorée par les diables. S'il existait jadis une race aquatique sur le fond de cette rivière noire – sahuagin, diables ou autres – il n'y en a plus aucune aujourd'hui. Les sahuagins du *Plan Matériel Primaire* rendent un culte à Sekolah (voir l'ENCYCLOPEDIE DES DIEUX ET DEMI-DIEUX) mais elle semble totalement désintéressée par tout ce qui ne concerne pas la provenance de son prochain repas. Les eaux proches de la surface de l'océan sont toujours gelées (sinon, la majeure partie de la végétation qui a donné jour au marais serait tombé depuis longtemps au fond des eaux), et Sekolah ne vient que rarement aussi haut. Quand cela lui arrive, on voit les lémures, les molosses sataniques et même les diables faire une prompte retraite de la zone concernée.



Géryon ne quitte son grand château qu'en de rares occasions. Il préfère s'affronter en combat physique à des diables inférieurs ou à des étrangers captifs entre les murs de Tantlin, parfois après les avoir pourchassés pendant de longues périodes de temps au travers des couloirs du château et dans les tunnels au sol de graviers des mines toutes proches, d'où ont été extraites les pierres de Tantlin, et le sont toujours et pour l'éternité, par des prisonniers, des diables épineux et barbelés, et leurs semblables. Géryon prend un malin plaisir à attirer de puissantes créatures d'autres *Plans* (comprenez : extérieurs aux Enfers) en Stygie avec des récits soigneusement étayés parlant de magie, de légendes et de trésors, afin qu'elles puissent faire l'objet de ses chasses cruelles. Les survivants de ces jeux iniques sont envoyés aux carrières. (Géryon, soit dit en passant, est immunisé au pouvoir affaiblissant du poison de la queue des diables osseux.)

L'un des membres les plus puissants de la suite de Géryon est Hérodias, qui porte le titre de magistrat. Il est chargé de la sécurité du royaume et de l'entraînement et du commandement des légions de diables osseux de Géryon ; il est également responsable de la défense de Tantlin à chaque fois que Géryon s'absente pour chasser.

Le bailli de Géryon, Gorson, se concentre sur les affaires extérieures. C'est lui qui observe l'activité quotidienne et les politiques intérieures des autres plans des Neuf Enfers, et qui (sauf si Géryon intervient pour le faire directement) coordonnent et dirige les diables du Styx dans leurs missions individuelles sur les autres plans.

Géryon est sans doute le plus satisfait ou content des archi-diables, et le moins intéressé dans la lutte politique sans fin qui oppose les diables dans la course au pouvoir, bien qu'il ne manquera jamais l'occasion d'agir au détriment de Moloch, roi de la sixième strate, ou de son autre voisin, Bélial. Hérodias et Gorson sont garants des intérêts de Géryon (sous l'œil vigilant de Cozbi, sa conjointe) ; ce faisant, ils gagnent plus de pouvoir effectif, tout en agissant toujours au nom de Géryon, et permettant à ce dernier de s'adonner à ses « chasses » ; si la force et l'influence de ce dernier ne s'en voient pas augmentées, du moins leur érosion est évitée.

Les nouveaux arrivant en Stygie trouveront l'endroit frigorifique (pourquoi le marais et la rivière Styx ne gèlent pas est un mystère pour tous ceux qui sont habitués aux conditions du *Plan Matériel Primaire*), aucun abri ne s'offre à eux, à part Tantlin, et il n'y a rien à manger à moins de goûter la chair des diables, des lémures et des molosses sataniques. (On n'est pas sûr que cette chair soit comestible pour les humains. On trouve des aventuriers fous, dans les

ROYAUMES, qui prétendent avoir mangé de la viande de diables, mais la vérité de leurs déclarations est douteuse. S'ils disent la vérité, il est impossible de savoir si une telle nourriture est un poison pour d'autres, si elle transmet des maladies ou des parasites, ou bien si, en fait, c'est elle qui a causé leur folie.) Tantlin, cependant, est réputé pour être abondamment approvisionné et richement fourni, rempli par le bric-à-brac de siècles de pillages des trésors d'autres plans. (Avant qu'il n'obtienne le règne de sa propre strate, Géryon n'hésitait pas à mener de véritables razzias sur le *Plan Matériel Primaire* à chaque fois qu'il était invoqué par un imbécile de mortel – et il s'attaquait toujours à l'adversaire le plus dangereux et le plus riche.)

Les vassaux de Géryon font preuve de loyauté et sont souvent sollicités pour protéger les intérêts de leur maître. On compte parmi eux Amon, qui commande 40 compagnies de diables osseux ; Agares, qui commande 31 compagnies de diables osseux ; Machalas, qui conduit 11 compagnies de diables barbelés ; et le diable des profondeurs Fecor, qui conduit 8 compagnies de malebranches.

Les fiefs de ces ducs se trouvent entre Tantlin lui-même et les sommets rocheux des chaînes de montagnes infinies et givrées, composées de plateaux élevés, de nombreux canyons rocailleux longs et sinueux et de vallées suspendues. Il y a quelques crevasses volcaniques reculées, dans les montagnes, qu'on appelle communément les « tranchées de vapeur », que les malebranches viennent habiter à moins qu'on les envoie en mission ailleurs.

Richesses de Stygie
La Stygie regorge de richesses naturelles ; ses montagnes, ses « tranchées de vapeur » et ses eaux, toutes recèlent des substances précieuses. Des opales et des topazes sont draguées du fond du Styx (à travers des trous percés dans la glace) et les montagnes impassibles autour de Tantlin donnent du granite, du basalte, du marbre et de la craie (de grandes carrières sont la source d'approvisionnement des Neuf Enfers en matériaux de construction). Des filons de rubis, de béryls et de turquoises sont découverts dans les failles de ces carrières. Dans les « tranchées de vapeur » ou dans les crevasses volcaniques des hautes vallées des terres extérieures du plan, on trouve de nombreux minerais métalliques dans des veines de roches ignées. Des diables épineux travaillent sans arrêt dans les carrières sous la supervision de contremaîtres diables osseux ; et chaque « tranchée de vapeur » connue abrite de nombreux malebranches.

Les salles gigantesques et dédaliques de Tantlin sont remplies du fruit de siècles de rapines, d'objets offerts à Géryon ou dérobés par lui sur de nombreux plans. La composition exacte et la valeur de son trésor sont inconnues, mais il est composé des types suivants : Ux?, Vx?, Xx? ; plutôt que de pièces de monnaie de toute sortes, on y trouve en abondance des statues, des idoles de temples de toute origine, de même que des meubles, des tapisseries et des ornements baroques ou extraordinaires, et autres objets semblables. Un petit rubis bien ciselé laisserait Géryon dans une indifférence totale – il en a des centaines – mais si vous lui montrez un rubis de la taille d'une tête d'homme, il en sera enchanté. Les MD devront détailler ses possessions en conséquence.

Géryon lui-même porte sur lui un trésor (H, R) en plus de sa corne de taureau magique. Celle-ci mesure 1,20 m de longueur, et elle est cerclée de bandes d'airain fixées par des pointes de nickel. On ne peut la faire sonner qu'une fois par semaine. Souffler dans la corne provoque l'apparition de 5 – 20 minotaures qui serviront leur invocateur jusqu'à la mort. Il s'agit d'une relique rapportée par Géryon lors d'une aventure sur un autre plan et elle n'est donc pas d'origine diabolique.

6. Malbolge

Le sixième plan des Neuf Enfers est sous l'autorité de Baalzebul par le truchement de son vice-roi Moloch (la résidence personnelle de Baalzebul n'est pas sur cette strate). Moloch reçoit en permanence des ordres de son suzerain et il est surveillé par le tribun Bileth, car Baalzebul redoute qu'en laissant le Grand Duc tranquille pendant trop longtemps, il puisse d'une façon ou d'une autre arracher le contrôle de Malbolge des mains du Seigneur des Mouches.

Un étranger ne se lasserait pas de se demander pourquoi Moloch voudrait régner sur un tel endroit, car rien ne pousse sur Malbolge. Ce plan n'est qu'un amas d'éboulis rocheux escarpés, de blocs de pierre noire et de cendre, remplis de vapeurs nauséabondes, de fumée, de puits de feu et de gigantesques grottes et cavernes. L'atmosphère est toujours chaude et étouffante ; les visiteurs remarqueront que toute matière inflammable restant en contact avec le sol pendant plus de 4 rounds (tels que le bois sec, le papier, les cheveux, le tissu sec et autres du même genre) doivent réussir un jet de protection contre le feu (normal) ou se mettre à brûler aussitôt. Des substances similaires qui sont presque continuellement en contact avec le sol (par exemple, les semelles des bottes) doivent réussir un JP à la fin de chaque période de 4 rounds.

Malbolge est un endroit bruyant, peuplé des lémures tourmentés, de malebranches, et d'occasionnels diables épineux ou diables du Styx, qui souffrent le martyr sous le joug cruel de Baalzebul (un fin amateur de torture), lors de chacune de ses visites, et de Moloch qui égale presque son maître en cruauté. Ces deux tyrans s'adonnent sadiquement à la torture et à la mutilation des autres diables, si bien que de nombreux diables inférieurs (au moins 50 %), présents sur cette strate, les auront en telle haine qu'ils seront prêts à entrer en rébellion ouverte (si une telle entreprise présente de fortes chances de succès) ; de tels rebelles en puissance sont (80 % de chances) des diables amputés d'un bras ou d'une jambe ou présentant une infirmité similaire, conséquence des distractions du Grand Duc et de son maître.



Malbolge est patrouillé en permanence par des malebranches en binôme, aux ordres de leur commandant, le diable des profondeurs Bethage, ou du légat Tartach, ou encore de Moloch lui-même (ou carrément de Baalzebul, si le Seigneur des Mouches est là). Les intrus sont toujours amenés vivants au commandant des diables cornus pour être interrogés et torturés (car sinon, ce sont les patrouilleurs malebranches qui subiront le sort destiné aux intrus). Les évasions sont rares, et les prisonniers ont une très courte espérance de vie, parce que Baalzebul accapare et conserve jalousement entre ses mains tout le pouvoir et toutes les informations qu'il peut, et fera tout son possible pour qu'aucun autre archi-diable (en particulier Méphistophélès et Asmodée) n'y ait accès, afin d'être en mesure un jour de régner sur tous les Enfers.

Moloch déménage avec sa conjointe Lilith de forteresse en forteresse de malebranche dès qu'il en reçoit l'ordre de Baalzebul (ordre qui lui est habituellement transmis par le héraut Neabaz). Tartach fait office de député de Moloch et d'ambassadeur auprès de ses ducs vassaux et des visiteurs ; Bileth est le tribun appointé par Baalzebul pour garder un œil sur Moloch et sur tous les autres suspectés de vouloir prendre le contrôle de la strate. Baalzebul a en effet toutes les peines du monde pour conserver sous son emprise deux plans entiers, dans une société diabolique où le nombre de plans n'est pas suffisant pour satisfaire toutes les ambitions individuelles. Tous les vassaux et les serviteurs de Moloch, y compris Lilith, font allégeance à Baalzebul, cependant Tartach et Lilith (qui partagent largement le même sentiment d'impuissance dans l'actuel

régime) pourraient soutenir toute tentative sérieuse d'un autre archi-diable qui voudrait s'emparer de Malbolge.

Les forces défensives de Malbolge consistent en neuf compagnies de malebranches sous le commandement du diable des profondeurs Bethage et seize compagnies de diables osseux dirigées par le diable des profondeurs Herobaal.

Richesses de Malbolge
Comme Phlégéthon et la Stygie au dessus de lui, Malbolge possède de nombreux volcans en activité. Ses puits de feu et ses cavernes recèlent des rubis, des saphirs et des diamants à foison. La grande partie de ces pierres précieuses finissent par se retrouver dans les coffres de Baalzebul par l'intermédiaire de Moloch, Lilith, Tartach, Bileth, Bethage et Herobaal – chacun d'eux prélevant quelques gemmes au passage pour leur escarcelle personnelle. Ils prennent grand soin de stocker la majeure partie de ces pierres à part de leur propre trésor et de bien les cacher, jusqu'à ce qu'ils puissent les revendre à l'insu de Baalzebul, les échangeant contre des valeurs moins facilement identifiables. Les dépôts de gemmes se trouveront dans les caveaux des forteresses de malebranches, avec d'autres trésors dissimulés – et des pierres brutes non taillées – sur toute la surface accidentée de Malbolge.

A l'instar de Phlégéthon, Malbolge est une source d'*arjale* et de *tantulhor*, des métaux uniques aux Enfers (voir le chapitre ***Les Neuf Enfers revisités***) ; le fouet de Moloch, qu'on dit fabriqué avec un métal flexible « inconnu » (voir la **Section des Monstres**), est fait d'un alliage d'arjale. Ces métaux sont plus rares en Malbolge qu'en Phlégéthon, et sont extraits des mines par des nupperibos et des diables épineux sous la responsabilité de malebranches, à la va comme je te pousse et au petit bonheur la chance. Le statut d'un malebranche dépend en partie de la quantité de gemmes et de minerais qu'il rapporte, si bien qu'il existe une intense rivalité, des mauvais coups et parfois des vols purs et simples ou des bagarres entre divers malebranches afin que chacun soit celui qui délivre la plus grosse livraison à son commandant.

Il convient de noter que les trésors individuels en Malbolge sont transportables, et sont souvent déménagés, vu que la cour de Moloch est appelée à se déplacer au gré du bon vouloir de Baalzebul. Incidemment, le héraut Neabaz (voir la **Section des Monstres**) reçoit fréquemment des pots-de-vin lors de ses visites quand un résident de Malbolge veut qu'un certain détail ne soit pas mentionné à Baalzebul ou qu'il lui soit rapporté sous une certaine lumière ou en des termes différents.



7. Maladomini

Le septième plan des Enfers est également régi par Baalzebul, qui réside sur celui-ci dans une grande forteresse de pierre noire. La forteresse de Baalzebul, Malagarde, s'étend sur des dizaines de kilomètres et se compose

d'innombrables tours noires au toit en flèche et reliées les unes aux autres par des passerelles ouvertes ou couvertes qui se croisent dans tous les sens et dans toutes les directions. Ici, Baalzebul est entouré de Baftis, sa conjointe, Neabaz, son héraut, et de Barbatos, son maréchal, ainsi que de malebranches et de toutes sortes de diables inférieurs qu'il a soumis à son service. Les salles de Malagarde, ses passages et ses donjons sont si nombreux et si spacieux que même le Seigneur des Mouches, dit-on, ne les a pas tous visités. La plupart de ceux qui s'évadent des cachots de torture de Malagarde s'enfuient dans les donjons, que les diables n'ont que rarement explorés en profondeur, et peuvent rencontrer beaucoup de créatures étranges dans ces souterrains sans lumière.

En surface, la forteresse compte de nombreuses pièces richement et somptueusement meublées, des cellules pour les prisonniers et pour les larves attendant d'être utilisées, et des successions de pièces à n'en plus finir débordant d'ordures. Des déchets de toutes sortes, y compris des cadavres et tout ce qui est cassé et hors d'usage (car aucun diable en ce lieu ne se donnera la peine de réparer quoi que ce soit) sont transportés par des domestiques diables épineux vers des endroits négligés de Malagarde, et déversés dans le moindre espace vide, si bien que des tours entières de la forteresse sont remplies de débris puants.

A l'extérieur, la plan de Maladomini ressemble beaucoup à Malbolge : le sol est brûlant (voir la description de Malbolge pour les effets sur les objets inflammables) et l'atmosphère est nauséabonde, la terre tremble, les volcans entrent en éruption, des crevasses de feu dégagent de la fumée et on trouve un peu partout des grottes et des cavernes énormes. La surface de Maladomini est également défigurée par d'immenses carrières où des diables inférieurs et des prisonniers, réduits en esclavage, taillent des blocs de pierre qui servent à la construction de Malagarde et des châteaux des malebranches. Des routent sillonnent le paysage et s'entrecroisent entre les différentes carrières et les divers châteaux ; le plan tout entier est parsemé des ruines de vielles villes et de tours, et il est tout autant rempli par les chantiers de construction de nouvelles bâtisses encore plus grandes.

De grands ponts, dont les arches sont gravées de têtes diaboliques, enjambent des rivières de lave en fusion. Ces rivières traversent Maladomini de part en part et alimentent des canaux qui ont été creusés pour remplir de feu liquide les douves de chaque château de malebranches. Les rivières de lave prennent leur source aux volcans et se jettent au final dans une grande mer de lave qui semble encercler tout le plan. Au cœur de cette mer se trouve un cercle de montagnes volcaniques, et en son sein est situé le capharnaüm de Malagarde, des châteaux de malebranches, des ruines, des routes et des carrières. Baalzebul aurait en sa possession de vastes collections de gemmes et de plantes (ces dernières étant soignées en permanences par des créatures asservies) dans Malagarde, mais aucune végétation ne pousse en dehors des murs de Malagarde.

Neabaz (en tant que héraut) est le seul diable que Baalzebul autorise à se déplacer librement dans les Enfers. Barbatos a la responsabilité de la communication avec les malebranches ainsi que de leur armement afin que les armées de Maladomini puissent être levées rapidement et prêtes à se battre. Ces armées de malebranches – 60 compagnies sous les ordres du duc Abigor et 28 sous ceux du duc Zepar – sont communément mobilisées sur le chantier infini de Malagarde ou sur la construction d'autres forteresses et des routes qui les rejoignent. Des diables épineux, sous la férule de diables du Styx ou (plus rarement) de diables osseux, sont dédiés à la satisfaction de tous les besoins des ouvriers malebranches. Les diables des profondeurs sont notoirement absents des diables au service de Baalzebul sur Maladomini ; le Seigneurs des Mouches les suspecte tous d'être des espions à la solde d'Asmodée, aussi répugne-t-il à tolérer leur présence sur le plan qu'il habite.

Richesses de Maladomini
Maladomini est identique à Malbolge en ce qui concerne ses richesses minières, avec peut-être toutefois une plus grande quantité de diamants et d'obsidienne – mais sur Maladomini, toute richesse finit par aboutir dans la grande forteresse de Malagarde. Dans celle-ci, il y a une faramineuse collection de gemmes de toutes les variétés (Qx300 ?) sous bonne garde (des malebranches) et une collection tout aussi étendue de plantes qui est entretenue par des



nupperibos sous la direction de quelques diables osseux qui sont eux-mêmes supervisés par les malebranches. Dans les immenses salles apparemment sans fin et les passages de Malagarde se trouvent beaucoup de trésors divers et variés : des tapisseries et meubles aux décorations murales en marbre ou en cuivre ouvragé, mais rares sont ceux qui sont « perdus et oubliés » (plus vraisemblablement, ils sont subrepticement cachés par les malebranches qui les gardent pour eux) dans les secteurs abandonnées et remplis de déchets. Notez que tout assaut sur Malagarde, et le moindre chapardage, provoquera à l'encontre des intrus une rapide contre-attaque de hordes de malebranches toujours plus nombreuses que la précédente.

8. Caïna

Le frigorifique huitième plan des Enfers est régi par Méphistophélès, le puissant Seigneur Sans Pitié ou Froid Seigneur. Cet archi-diable comploteur règne sur les étendues glacée de Caïna avec l'aide de sa conjointe Baalphegor et de sa cour : Barbas, chambellan de Méphistar (la citadelle de fer de Méphistophélès) et gardien des richesses et trésors de Méphistophélès ; Adonides, steward de Caïna, qui supervise l'administration et la défense du royaume ; et Bele, justicier, qui arbitre toutes les disputes de la Caïna. Méphistophélès est suffisamment malin pour permettre cette apparence de justice – car il profite ainsi de la satisfaction de ses vassaux et de leur loyauté qui en résulte, et il bénéficie également de l'image qu'il donne auprès des autres diables, ailleurs dans les Neufs Enfers, qui pourraient envisager de le soutenir dans une tentative pour renverser Asmodée : il s'agit de l'image d'un défenseur d'un système juridique indépendant, qui serait mis en place sous son règne, s'il devait devenir un jour le Haut Seigneur de l'Enfer.

Les malebranches et les diables épineux composent la foule des serviteurs de Méphistar, la citadelle de fer, qui se trouve perchée sur les plus hauts sommets des montagnes de glace en plein cœur du plan. Caïna est une terre pratiquement entièrement recouverte de glace. Sous l'amas glacé, on trouve aussi des châteaux en ruines (car il a fallu du temps pour que les diables apprennent que rien ne pouvait résister à l'avancée inexorable des glaciers). Bifrons, un des ducs de Caïna, est établi dans un palais bleu glacé, taillé dans un glacier se déplaçant lentement dans une crevasse au cœur du grand inlandsis, nommé Nargus. Cette calotte polaire est peuplée par les diables des glaces, communs sur ce plan, et par des diables épineux, qui accomplissent la plupart des tâches quotidiennes.

Méphistophélès est l'un des archi-diables les plus prudents et suspicieux ; les salles et les chambres de Méphistar sont patrouillées et habitées par des diables ayant un emploi du temps très strict. Seuls Bele, Barbas et Adonides sont exemptés de cet embrigadement de fer, et Méphistophélès veut savoir où ils sont et ce qu'ils font à chaque instant. Ce trio de diables s'amusent à mener en bateau leur seigneur en laissant planer un doute sur l'endroit précis où ils se trouvent et sur ce qu'ils sont en train de faire, mais de telles tromperies sont toujours sans conséquences fâcheuses, car ils n'oseront pas dépasser les bornes au vu des châtiments qui leur seraient réservés au cas où.

Un visiteur trouvera la Caïna d'un froid de canard – sans chaleur, les créatures à sang chaud ne peuvent survivre que quelques heures avant de souffrir d'hypothermie, d'engelures et de mourir de froid. Il ne fait aucun doute que de telles créatures qui s'endormiraient, sombreraient dans l'inconscience ou seraient rendues immobiles sans protection ni source de chaleur, décèderaient rapidement. Les diables des glaces seront immédiatement attirés par la présence d'un feu (notez que les matériaux de combustion devront être apportés par le visiteur, car on n'en trouvera aucun sur place), et attaqueront sans une hésitation. S'il est loin de Nargus, un diable des glaces ne sera pas enclin à informer Méphistophélès ou ses subalternes de l'existence des étrangers à moins qu'il y ait une chance pour que d'autres diables les aient également repérés, et qu'ils en fassent le rapport à un supérieur. Si un groupe d'aventuriers réussissait à échapper un diable des glaces solitaire, ce dernier ne donnerait pas l'alerte à ses semblables, mais resterait à l'affût d'éventuels signes de leur présence.

Si ce n'était le froid et le manque de nourriture (certains ont parlé de rémorhaz ou de « vers des glaciers » en Caïna, mais s'il devait en exister, ils seraient très rares), la Caïna offrirait aux étrangers de nombreuses et faciles possibilités



de se cacher – il y a beaucoup de vallées cachées dans les montagnes et d'innombrables grottes de glace. Les cadavres, qu'on le note, gèleront et seront parfaitement préservés. Les assassins de toute sorte feront mieux de cacher leur forfait dans de profondes crevasses ou sous d'énormes congères.

Les ducs de Caïna sont Hutijin, qui commande deux formidables légions de diables des profondeurs, constituées des nobles de Caïna (et comptant parmi eux : Silcharde, Bechard, Guland, Sphandor et Buldumech) ; Bifrons, qui commande 26 compagnies de diables des glaces à Nargus ; et Nexroth, qui dirige 16 compagnies de malebranches. Les diables des profondeurs et les malebranches habitent les flèches rocheuses et les fosses des franges extérieures de la Caïna. Celles-ci sont des régions chaudes traversées par des rivières d'eau froide, vaporeuse et gluante qui finissent par laisser place à des marches de vase glacée d'où s'élèvent au final les montagnes de l'intérieur du plan.

La force et l'ambition de ces diables des profondeurs (et en particuliers ceux dont les noms sont cités ci-dessus) sont le point faible de Méphistophélès dans le contrôle de son propre *Plan* – une faiblesse qu'exploitent et dont se réjouissent ses ennemis (Baalzebul, notamment, qui a des espions parmi les malebranches et qui cherche sans cesse à fomenter des troubles). Seule une poignée de diables des profondeurs demeurent loyaux à Méphistophélès (sans Hutijin, le Froid Seigneur ferait rapidement face à une révolte déclarée et ne pourrait plus tenir le plan). La plupart ne cherchent qu'à gagner le plus de pouvoir possible au gré des changements de gouvernements, et ils sont favorables aux tensions et aux alternances entre les archi-diables comme étant les seuls moyens d'améliorer leur propre position. Aucun n'a encore ouvertement défié Méphistophélès, mais un jour viendra… à moins, bien sûr, que Méphistophélès détrône Asmodée, auquel cas leur loyauté sera lourdement remarquable.

Méphistophélès se méfie publiquement de Nexroth, qui est totalement égocentrique et loyal qu'envers lui-même ; ce dernier ne fera que ce qui semble le mieux pour son propre avancement. Nexroth ne conserve son commandement que parce qu'il semble être le plus fiable des diables des profondeurs, et Méphistophélès ne tente pas de laisser un conflit interne dégénérer de peur qu'un autre archi-diable ne profite de la situation. Si ce n'était ce risque, le Froid Seigneur accepterait avec joie de confier le commandement à qui bon lui semble, faisant jouer les diables des profondeurs les uns contre les autres, indéfiniment.

Richesses de Caïna
Le royaume de Méphistophélès est riche en minerais. Là où le magma brûlant rencontre la froidure de la surface (notamment sur les franges extérieures « plus clémentes » du *Plan*), il se solidifie en produisant des filons de métaux précieux. Des forges se trouvent un peu partout sur cette région, sous l'administration de Nexroth. Dans l'intérieur glacé de Caïna, le magma refroidit et durcit à de grandes profondeurs, formant ce que nous connaissons sous le nom de « roches plutoniennes » : des veines riches en cristaux tels que la pegmatite, qui forme des « dykes », source de béryl, de topaze, de grenat, de tourmaline et de nombreuses gemmes de quartz. Elles sont exploitées, périlleusement, par des nupperibos et des diables des glaces qui creusent des galeries à travers les failles instables et mouvantes des grands glaciers pour atteindre la roche érodée par l'action de ces derniers. Les failles peuvent s'ouvrir – ou se fermer – avec une force soudaine et terrifiante, et le travail de mineur est – au mieux – le moins prisé parmi les diables des glaces.

Méphistar, la citadelle de fer de Méphistophélès, contient le plus gros trésor de toute la Caïna (estimé à H, Xx10) sous la garde de diables des glaces et de diables épineux commandés par Barbas. Nargus, le palais glacial de Bifrons, recèle également de riches trésors – des sculptures de glaces (non transportables, et rapidement détruites quand elles se retrouvent hors des régions à la température supérieure à 0℃) et des gemmes (Qx14).

Les nobles de Caïna (deux compagnies de diables des profondeurs, dont les fameux Silcharde, Bechard, Guland, Sphandor, Buldumech, Anxrabbas, Ezegul, Ulfrin, et Seilazar) ont tous des trésors personnels (types J et R), mais beaucoup d'entre eux possèdent bien plus que cela, car leur loyauté à Méphistophélès est minimum, et peu de tributs des franges extérieures ne parviennent jusqu'au Seigneur Sans Pitié.

Les dépressions, les grottes et les fissures de glace de Caïna sont spacieuses et leurs richesses minières sont peu exploitées. Mais Adonides, Steward du Royaume, garde un œil vigilant sur les allées et venues de toute créature et sur les régions qu'elles vont explorer. Aucun étranger ne pourra creuser la moindre parcelle de Caïna, même la plus reculée, sans qu'un diable des glaces ne fasse rapidement son apparition, ou une patrouille de 1 – 4 diables des glaces, voire même Adonides en personne, accompagné de sa garde personnelle composée de 16 diables des glaces.

9. Nessus

Le vaste et lugubre neuvième et ultime plan des Enfers est connu sous le nom de Nessus, ou Cocyte (d'après le lac qui s'y trouve), et constitue le royaume personnel d'Asmodée, Haut Seigneur des Enfers. Asmodée habite un grand palais, une cour féerique d'une sombre beauté, qui repose au fond de la plus basse des crevasses de Nessus. Si cette demeure a un nom, il est peu usité et ignoré des hommes. Ce que l'on sait, c'est que de la fumée se dégage des pavés mêmes quand quelqu'un d'un alignement autre que loyal mauvais marche dessus et qu'Asmodée a rassemblé ici tous les objets qui lui semblent beaux (ce qui comprend aussi beaucoup d'objets tenus pour beaux par l'homme).

On sait également qu'Asmodée peut *invoquer* chaque archi-diable à sa cour ici, une fois l'an, mais de plus amples détails sur son palais sont rares en effet, ce qui est compréhensible, car les visiteurs sont peu nombreux à en revenir

sains et saufs sur le *Plan Matériel Primaire*, après être passés entre les griffes du Grand Diable en personne. Toutes sortes de créatures peuvent être rencontrées dans l'étendue de ses halls, car Asmodée, en maître stratégiste, fait usage de tous les pouvoirs et talents disponibles en Enfers pour atteindre ses propres buts. Ses gardes du corps et serviteurs personnels sont les redoutables diables des profondeurs ; en dehors du palais, on a le plus de chance de les rencontrer en Nessus que n'importe quelle autre créature, car ils sont constamment en train de sillonner les airs à la discrétion du Haut Seigneur.

La connaissance de la géographie de Nessus est pareillement incomplète et probablement inexacte, mais on sait que c'est un royaume rocheux et brumeux qui recèle de nombreux dangers pour celui qui n'y prend pas garde.

Le Léthé, la rivière de l'oubli, serpente sans but à travers Nessus ; aucun mortel n'a découvert sa source ni son estuaire. Toutes les créatures qui touchent ses eaux vertes claires (à l'exception des diables qui sont immunisés au pouvoir du Léthé) doivent réussir un jet de protection contre le poison ou subir l'effet permanent d'une *débilité mentale* (seul un *souhait*, une *altération de la réalité* ou un *souhait mineur* peut annuler cela), et même après la guérison, la victime perdra tous ses souvenirs antérieurs à celle-ci. D'aucuns disent que la rivière Léthé coule à travers des espaces interdimensionnels d'une façon inintelligible, et se trouve de fait à couler sur le *Plan Matériel Primaire*. Elle pourrait ainsi fournir une entrée et une sortie alternatives au plus profond des plans des Enfers – mais si certains ont déjà pris cette route et ont survécu, ils n'en disent pas un mot.

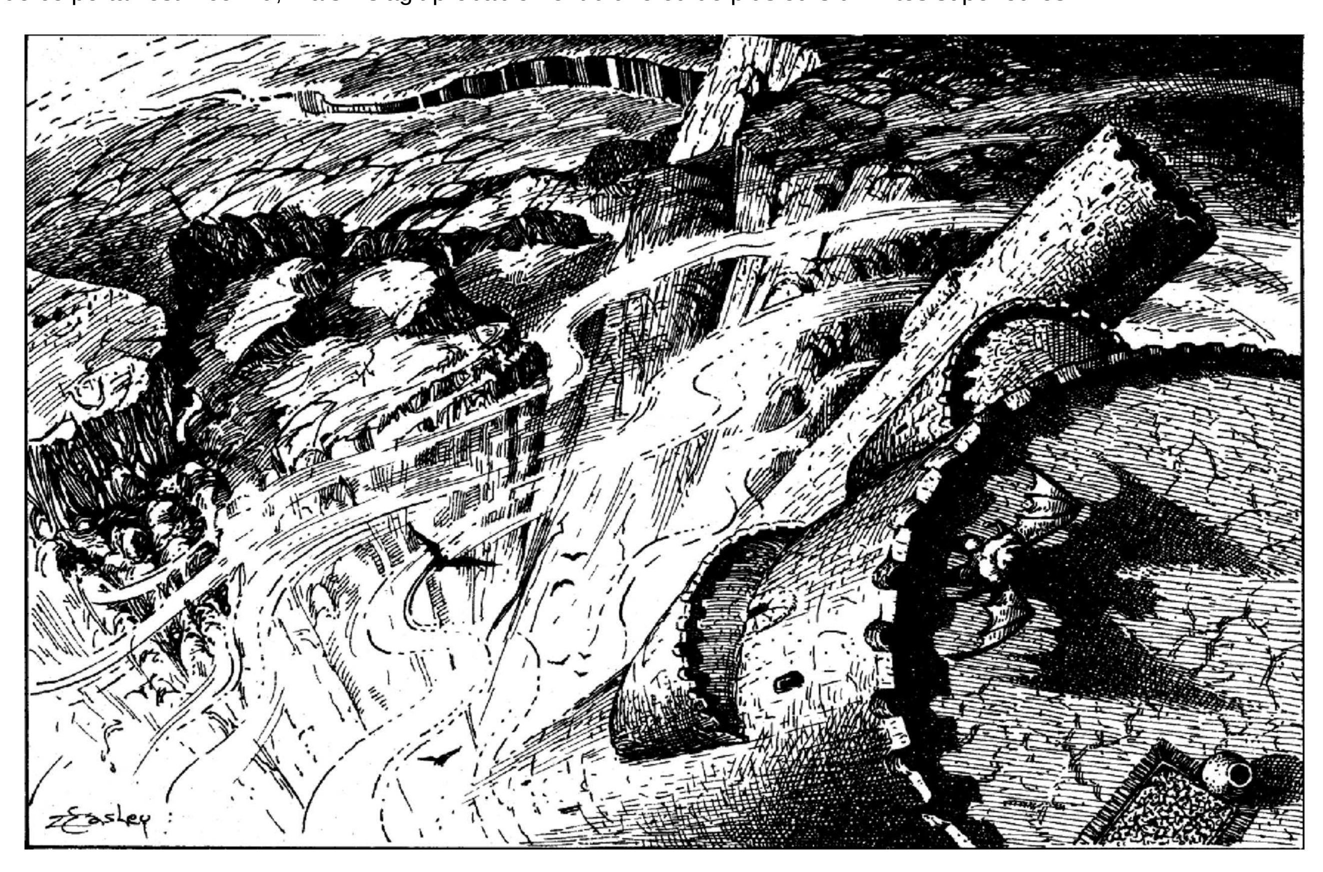
Le lac du Cocyte s'étend loin du palais du Haut Seigneur, dans une cuvette surélevée cernée de rochers escarpés. Il est gelé ; la surface est lisse comme un miroir et la glace fait plusieurs mètres d'épaisseur – à l'intérieur de celle-ci sont piégés les cadavres de tous ceux qui se sont aventurés dessus, car la glace se lève toujours brusquement, comme des mâchoires, pour les engloutir. Une *dissipation de la magie* ou un *ralentissement* diffèreront cette action suffisamment pour permettre à une créature de s'échapper ou pour l'aider à s'en sortir, en toute hâte, et un *mur de force* ou un *mur de glace* pourront enrayer le processus temporairement en gardant les mâchoires ouvertes ce qui laissera le temps de s'évader. Un sort de *fracassement* ou la simple force physique de la plupart des créatures n'endommageront pas la glace, mais un sort de *fragilité* lancé sur celle-ci la rendra friable (dans la limite de la zone d'effet du sort), et sera sujette aux attaques de toutes les armes normales et autres outils, et un *marteau de tonnerre* la brisera aisément (en causant sans doute également des dommages aux victimes qu'elle renferme). Il faut une force combinée magique et / ou naturelle équivalente à celle d'un géant des tempêtes (comme celle dont dispose Asmodée ou Géryon) pour pouvoir affecter la glace du Cocyte.

Sur les pentes entres les escarpements qui entourent le Lac de l'Effroi (Cocyte) et les méandres de la rivière du Léthé, se trouve un bois gigantesque dont les arbres ont les feuilles enflammées ; celles-ci brûlent sans cesse mais ne sont pas consumées par les flammes. Une branche coupée de l'un des ces arbres brûlera éternellement – elle sera équivalente en lumière et en chaleur à une torche normale, infligeant 1 – 4 points de dégâts par le feu au toucher – et continuera à brûler même si elle est emportée sur un autre plan. L'eau, le froid, les vents, le manque d'air, etc. rien ne pourra l'éteindre, pas même des sorts en relation avec l'eau ou le froid. En Enfer, il ne faudra pas moins qu'un *souhait mineur* pour obtenir son extinction ; en dehors des Enfers, une *dissipation de la magie* ou le contact avec la zone d'effet d'une *protection contre le mal* (car une telle branche est foncièrement mauvaise) l'éteindront à tout jamais, mais une *altération des feux normaux* n'aura aucun effet. Si une branche est cassée, elle se mettra à saigner, libérant une petite quantité d'un ichor bleu-vert : une substance fabuleuse et réputée chez les magiciens pour être l'ingrédient de nombreuses potions, encres de parchemin, et une composante entrant dans la fabrication d'objets magiques.

Au milieu du cours de la rivière Léthé se trouve la région centrale de Nessus, un pays de roches roussies et déformées, brisées par de nombreuses failles et d'arêtes coupantes comme des couteaux, et sur ces étendues soufflent les bourrasques de feu. Une *bourrasque de feu* est un *mur de feu* permanent (comme le sort) de triple puissance et de dégâts, d'une longueur maximale de 400 m, qui balaye le sol sous l'action d'un vent hurlant (vitesse de déplacement de 72 m). Les bourrasques de feu avancent au hasard et peuvent se rejoindre ou se séparer selon la topographie du terrain ou pour aucune raison apparente. D'ordinaire, elles passeront sur une créature au sol, en un seul round, l'enveloppant un court instant en lui causant 4 – 24 points de dégâts (JP pour la moitié des dégâts). Les vêtements détachés, les petits oiseaux, et autres choses légères, pourront être emportés par la puissance de la bourrasque, mais dans son sillage règne un calme relatif. Les ossements de bon nombre de créatures parsèment la désolation intérieure de Nessus, et un voyageur constatera que les crevasses deviennent de plus en plus profondes à mesure que l'on s'approche du point central, à tel point que le fond du plus bas des plans est une énorme dépression ou un grand trou. Là, l'air est toujours enfumé, les bourrasques de feu hurlent, et ici, au fond de la crevasse la plus profonde (que les bourrasques de feu n'atteignent pas, car elles passent au dessus) s'élève le grand palace infernal d'Asmodée.

Quelques sages affirment qu'au centre du palais se trouve un grand portail qui permet de passer de ce plan vers n'importe quel autre plan du Multivers (au choix de celui qui l'emprunte). Ce portail, disent-ils, laissera passer un nombre indéfini de créatures et d'objets ; Asmodée ne peut pas le détruire ni empêcher son fonctionnement. (Les diables et les autres créatures d'alignement loyal mauvais qui tenteraient de le traverser, quelle que soit leur puissance, seront irrémédiablement détruits.) Certains croient que le Haut Seigneur a délibérément construit son palais sur ce portail pour en contrôler l'accès vers et hors des Enfers ; quelque part sur le *Plan Matériel Primaire*, spécule-t-on, se trouve le chemin qui conduit aux Neuf Enfers via ce portail. L'existence de ce portail est corroborée par la

légende qui raconte que pour sortir des Enfers, il faut descendre dans la partie la plus profonde de ce plan. Le créateur de ce portail est inconnu, mais il s'agit probablement d'une ou de plusieurs divinités supérieures.



Asmodée quitte rarement son palais, faisant connaître et exécuter sa volonté par des serviteurs d'une loyauté apparemment indéfectible. Adramalech le sert en tant que chancelier, comptabilisant les nombres, les acquisitions et les transformations des lémures et des larves, les tourments soufferts par les diables, les noms de ceux qui servent l'ordre diabolique sur d'autres plans, ainsi que la conclusion et les clauses de tous les pactes et contrats. Le Gardien des Annales ne rend des comptes qu'au Haut Seigneur et à personne d'autre ; il possède sa propre tour dans le palais, sous la garde rapprochée de six diables des profondeurs. L'appointement de cette garde est ordonné par le diable des profondeurs Baalberith, le majordome du palais, probablement sur instruction d'Asmodée, et elle n'est pas du goût d'Adramalech. Une garde identique est montée autour des quartiers personnels de Bensozia, la conjointe d'Asmodée, à toute heure du jour et de la nuit. 54 autres diables des profondeurs montent la garde autour du palais.

Phongor est le diable le plus craint de tout Nessus, après Asmodée lui-même ; il sert son maître en, tant qu'inquisiteur et il y a peu d'informations qui échappent à ses interrogatoires et à ses méthodes de persuasion.

Le plus grand de tous les diables des profondeurs, avec ses terrifiantes cicatrices et son aile brisée, est Alastor qui sert Asmodée en tant que bourreau. Sa force égale celle d'un géant des tempêtes et il ne dit jamais un mot. On raconte dans tous les Enfers que si tout était perdu et qu'Asmodée ne devait choisir qu'un seul diable comme compagnon, celui-ci ne serait ni sa conjointe, ni un lieutenant, mais Alastor le Sinistre.

Un autre diable des profondeurs, Martinet, est le policier de Nessus, responsables des armées personnelles d'Asmodée. Ces armées campent éternellement autour du palais, et leurs généraux confèrent souvent avec le Haut Seigneur. Ces orgueilleux ducs sont : Buer, qui commande 15 compagnies de diables des profondeurs, Morax, chef de neuf de ces mêmes compagnies ; Bune, général de 30 compagnies de malebranches ; Rimmon, à la tête de cinq compagnies de diables des glaces ; et Zagum, chef de 30 compagnies de diables barbelés. On raconte que le nycadæmon Dærith se matérialisa une fois sans prévenir sur le lac de Cocyte et vola à tire d'aile en direction du palais d'Asmodée, mais avant d'avoir pu atteindre les escarpements qui bordent le lac, il fut littéralement déchiqueté en mille morceaux par des diables des profondeurs en patrouille. Avec de tels gardiens, il n'y a pas de quoi s'étonner du fait que ce plan soit entouré d'autant de mystères et que le nombre des visiteurs qui font le voyage retour soit si faible.

Richesses de Nessus

Le plan le plus enterré des Neuf Enfers, connu sous les noms divers de Cocyte ou Nessus, est le repaire du Haut Seigneur, Asmodée, et la source de la majorité des richesses des Enfers.

Dans les escarpements qui se dressent tout autour des bordures extérieures du plan, on trouve toutes sortes de gemmes et de métaux bien connus du *Plan Matériel Primaire*. Dans les crevasses centrales, peut-être en vertu des conditions uniques qui y règnent (dues aux « bourrasques de feu »), on trouvera de riches dépôts des deux métaux

uniques aux Enfers, ainsi que des veines de cette gemme unique à Nessus, une pierre précieuse rouge feu et intrinsèquement loyale mauvaise : la « pierre de l'Enfer ».

Les *pierres de l'Enfer* sont les gemmes les plus dures qui soient – elles résistent sans bouger aux coups de marteaux ou à ceux d'autres armes. Elles brillent d'un rayonnement intérieur scintillant et causent des dommages au moindre contact à toutes les créatures non mauvaises (et la moitié aux créatures mauvaises non loyales) égaux à 1 – 4 points de dégâts +1 point par niveau ou dé de vie de la créature qui les touche. Le diable des profondeurs Alastor est réputé pour avoir une hache à double tranchant +4, dont les lames sont incrustées de pierres de l'Enfer. Les pierres sont d'une grande valeur (4 000 po chacune), mais, sur le *Plan Matériel Primaire*, elles sont entourées de superstition. A part le fait que leur manipulation soit dangereuse pour beaucoup de gens (car elles conservent leur propriétés maléfiques en dehors des Enfers) – même en utilisant des gants ou des pincettes, les chances d'un contact accidentel sont élevées – de nombreux clergés, des classes (*i. e.*, des paladins) et d'autres individus ne souhaiteront pas les posséder ou se tenir dans leur proximité, à moins que ce soit pour les détruire.

Parfois, selon certains sages, le contact d'une pierre de l'Enfer ne causera pas de dommage, mais provoquera un subtil changement d'alignement, dont la victime ne s'apercevra pas tout de suite, d'un degré vers le loyal mauvais. Une pierre de l'Enfer brisée – c'est-à-dire réduite en tout petits morceaux – perdra son rayonnement et son pouvoir nocif. A cause de leurs propriétés généralement délétères, les pierres de l'Enfer sont souvent appelées « pierres de la mort », « pierres maudites », ou autres noms du même genre. Leur nom « érudit » est *Ulith*, et *Ulithim* au pluriel.

Les eaux vertes claires de la rivière Léthé cause une *débilité mentale* permanente (JP contre le poison pour éviter ; les diables sont immunisés), et il est donc très dangereux d'en prélever ou d'en transporter. On dit que ce liquide conserve ses pouvoirs sur les autres plans. Les propriétés des eaux du lac Cocyte sont inconnues.

Le vaste Bois Brûlant entre le lac et la rivière Léthé (voir ci-dessus) peut fournir des branches aux flammes éternelles (causant 1 – 4 points de dégâts par le feu à chaque contact) contenant une sève ou un ichor bleu-vert hautement prisé en tant qu'ingrédient pour la fabrication de potions ou d'encres magiques, ou en tant qu'onguent ou matériau entrant dans la composition de nombreux objets magiques.

Ces substances naturelles de Nessus peuvent atteindre des prix astronomiques (15 000 po et plus) pour une branche ou une flasque de liquide si elles sont proposées à des alchimistes, des sages ou des magiciens sur le *Plan Matériel Primaire*. Il est bon de rappeler toutefois que des patrouilles aériennes de diables des profondeurs surveillent de très près les crevasses, des escarpements et les bois de Nessus et que les puissantes armées personnelles d'Asmodée campent toujours en cercle autour du palais du Haut Seigneur.

Le palais est immense et magnifique, empli de toutes sortes de créatures exquises et d'objets raffinés, dont beaucoup sont d'une valeur inestimable sur le *Plan Matériel Primaire* et ailleurs. Les détails sur ce palais et ses trésors sont ignorés de tous les non diables, ceci dit, les diables sont pratiquement tous persuadés qu'Asmodée détient dans son palais plus de richesses que n'en ont en leur possession tous les diables de tous les autres cercles des Enfers réunis. Même ses gardes diables des profondeurs ont leur propre trésor (J, R).

Modifications de Règles dans les Enfers

Il reste beaucoup de travail avant que les Enfers ne soient vraiment prêts pour y jouer. Comme autre étape pour y parvenir, ce qui suit est dédié aux modifications des règles concernant la magie : c'est-à-dire, les différences qui occurrent lors du lancement des sorts dans les conditions du *Plan Matériel Primaire* et celles du plan en question et en tout premier lieu de l'Averne[4].

La stratégie défensive des Neuf Enfers consiste à limiter tous les accès à ce seul plan, afin que les visiteurs hostiles ou sans autorisation puissent être appréhendés en Averne et non pas dans les royaumes d'un autre archi-diable. Si un envahisseur est fort, les archi-diables se contentent d'envoyer suffisamment de leurs troupes (qui peuvent se déplacer librement entre les plans des Enfers avec l'autorisation de leur archiduc) en Averne, et ce indéfiniment, jusqu'à ce que l'ennemi soit submergé. Si cette stratégie fonctionne, de plus amples détails sur le reste des Neuf Enfers peuvent ne jamais être nécessaires.

Altérations pour la magie

Les Neuf Enfers sont des environnements très différents du *Plan Matériel Primaire*. Sur une durée dépassant largement les mesures humaines, les archi-diables ont déformé les facettes de la nature des Enfers selon leurs besoins, ce qui a eu pour résultat de créer des conditions d'exercice de la magie difficiles pour les étrangers.

En règle générale, les lanceurs de sorts pénétrant dans les Neuf Enfers constateront qu'ils ne peuvent pas contacter ou invoquer des créatures d'un autre plan ; qu'ils ne peuvent pas contrôler la faune, la flore ou le climat ; et en particulier, qu'ils rencontreront de nombreuses créatures (les diables) qui sont immunisées aux effets de la plupart des sorts affectant ou contrôlant l'esprit.

Les clercs et les druides ne pourront pas regagner les sorts d'un niveau supérieur au 2ème, une fois ceux-ci lancés, et les effets de nombreux sorts voire même ceux d'objets magiques sont modifiés. Un parchemin de *protection contre les diables*, par exemple, n'aura aucun effet s'il est lu dans les Enfers.

[Un parchemin de *protection contre les diables* aura quand même des effets, mais uniquement ceux « normaux » d'une *protection contre le mal sur 3 mètres*. Une lecture partielle confère un malus de -2 aux attaques du type de diable donné (3, 7 ou 10 segments pour affecter respectivement les diables inférieurs, supérieurs ou tous les diables) et accorde le bonus de +2 aux jets de protection du défenseur. Cependant, un contact avec une créature résistante à la magie peut faire disparaître la *protection* (un jet de résistance à la magie normal s'applique).]

Les suggestions d'altération de sorts sont données ci-après, incluant celles pour des sorts publiés dans les anciens numéros de DRAGON MAGAZINE, issus des articles *From the Sorcerer's Scroll* de E. Gary Gygax ou *Leomund's Tiny Hut* de Len Lakofka.

Notez que les nouveaux sorts publiés dans les DRAGON MAGAZINE postérieurs au N°69 me sont inconnus au moment de la rédaction du présent texte et ne sont pas traités ici.

Ces altérations (et celles concernant les objets magiques et les classes de personnages, détaillées ci-après) sont par la force des choses incomplètes : il y a peu de candidats pour les expérimenter sur le terrain, en Enfer, et encore moins nombreux sont ceux qui, ayant fait l'expérience, reviennent en vie pour en témoigner.

Les sorts sont regroupés par classe de personnage, par niveau de sort croissant et alphabétiquement au sein de chaque niveau. Un « X » signifie « sans effet ».

Notez que dans les listes suivantes, le terme « diable supérieur » englobe les diables majeurs et les archi-diables à moins que ces termes soient employés séparément dans la même description.

Sorts clerc de niveau 1
Détection du mal : le mal est tellement omniprésent que ce sort ne peut être utilisable que négativement ; *i. e.*, pour détecter l'absence de mal dans un objet particulier ou une créature donnée.
Injonction : sans effet contre les diables supérieurs.
[*Lumière* et *lumière éternelle* ont une zone d'effet et une intensité réduites de moitié, et peuvent attirer des résidents du plan errants s'il y en a (1 chance sur 6 à chaque tour).]
Protection contre le bien : les effets sont doublés.
Protection contre le mal : X.
[*Purification de l'eau et des aliments* : X.]
Sanctuaire : sans effet contre des archi-diables ; les autres créatures attaquant le lanceur bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet de protection contre les sorts.

---

[4] Note de l'Editeur : Frank Mentzer, l'un des experts ès règles d'**AD&D** permanent de chez TSR Hobbies, Inc., a répondu à notre demande d'aide complémentaire en proposant des additions et des corrections aux listes de sorts de l'auteur. Nous avons placé [entre crochets] les remarques de Frank pour les distinguer du texte original d'Ed Greenwood.

Sorts de clerc de niveau 2
Cantique : X.
Messager : X.
Symbole sacré : sans effet, et toute tentative attirera sur les lieux du lancement le diable le plus proche dans les plus brefs délais.

Sorts de clerc de niveau 3
Diable de poussière : X.
[*Nécromancie* : X.]
Prière : X.
Sermon : X.

Sorts de clercs de niveau 4
Abjuration / *Implore* : les deux versions sont sans effet.
Cérémonie, *consécration d'un sol* : X.
Divination : X.
Protection contre le bien sur 3 mètres : les effets sont doublés.
Protection contre le mal sur 3 mètres : X [notez que l'aura de protection d'un paladin (et celle de n'importe quelle créature reliée au *Plan Matériel Positif*) est simplement réduit de son rayon de 3 mètres à sa seule personne].
Protection contre le plan négatif : X.

Sorts de clerc de niveau 5
Communion : X [*communion*, *serviteur aérien*, *invocation des animaux* et autres sorts impliquant un contact direct avec un autre plan pourraient fonctionner, selon la puissance de l'entité contactée et de la strate des Enfers sur laquelle le sort est lancé. Sur la strate la plus extérieure (ou la première, ou la plus haute, ou la, plus proche des *Plans Intérieurs*), tous les sorts de ce type fonctionneront normalement. Un demi-dieu peut être contacté depuis la deuxième strate « en descendant » ; un dieu inférieur depuis la troisième ; et un dieu supérieur jusqu'à la cinquième strate. Aucun contact possible ne peut être établi depuis la 6ème strate jusqu'à la 9ème des Neuf Enfers, à moins que la permission en soit donnée par le seigneur de ladite strate].
Dissipation du mal : X.
Expiation : X.
Fléau d'insectes : X.
Pilier de feu : X.
Quête religieuse : X.
Rappel à la vie : X.

Sorts de clerc de niveau 6
Invocation des animaux : X [voir *communion*].
Orientation : X.
[*Rappel* : ne fonctionnera que sur les 1ère – 6ème strates ; les 7ème – 9ème strates sont trop éloignées.]
Serviteur aérien : X [voir *communion*].

Sorts de clerc de niveau 7
Contrôle du climat : X.
Doigt de disruption de Henley : sans effet, mais le lanceur le saura en pensant au sort, avant de le lancer.
Exaction : sans effet contre les diables.
Parole sacrée : sans effet. (*Parole maudite* ne fonctionnera que si le lanceur est l'adorateur de l'un des archi-diables et seulement à l'encontre des diables inférieurs.)
Résurrection : X.
[*Seuil* : affecte les divinités de façon limitée comme le sort *communion* (voir ci-dessus).]
[*Sort astral* : ne fonctionnera que sur la première strate des Neuf Enfers.]
Tremblement de terre : X.

Sorts de druide de niveau 1
Enchevêtrement : X.
Prévision du temps : X.
[*Purification de l'eau* : X.]

Sorts de druide de niveau 2
Métal brûlant : fonctionne normalement, mais notez que les diables ne subiront aucun dommage de la version « chauffante » et seulement la moitié des dommages de la version « refroidissante ».
[*Obscurcissement* : dimensions réduites de moitié, 1/8 du volume normal (cube de ½" / niveau).]

Sorts de druide de niveau 3
Embroussaillement : X.
[*Invocation de la foudre* : X.]

Invocation d'insectes : X.

Sorts de druide de niveau 4
Invocation animale I : X.
Invocation de créatures sylvestres : X.
Paralysie végétale : les plantes natives des Enfers ont un bonus de +2 à leur jet de protection.

Sorts de druide de niveau 5
Communion avec la nature : X.
Croissance animale (ou *réduction*) : X.
Fléau d'insectes : X.
Invocation animale II : X.

Sorts de druide de niveau 6
[*Débilité mentale* : considérez tous les diables comme des clercs humains (+1 au JP).]
Invocation animale III : X.
Invocation d'un élémental de feu : X [*Invocation d'un élémental* (feu ou terre) ne fonctionne que depuis l'Averne].
Invocation du temps : X.

Sorts de druide de niveau 7
Chariot de Sustarre : ce sort fonctionne si on le lance en Averne, mais non pas sur un des autres plans des Enfers.
Confusion : sans effet contre les diables supérieurs ; les diables inférieurs ont droit à un jet de protection normal, non pas avec un malus de -2.
Contrôle du climat : X.
[*Doigt de mort* : sans effet contre tous les diables.]
Invocation d'un élémental de terre : X [voir *invocation d'un élémental de feu* ci-dessus].
Mort rampante : X.
Réincarnation : X.

Tours de magie de magicien
Abeille : X.
Araignée : X.
Bailler : sans effet contre les créatures natives des Enfers.
Bestiole : X.
Changement : sans effet contre les créatures natives des Enfers.
Moustique : X.
Souris : X.

Sorts de magicien de niveau 1
Fonte : les diables des glaces ne sont pas affectés par ce sort, ne subissant aucun dommage.
Invocation d'un familier : ne fonctionnera que s'il est lancé par un magicien loyal mauvais ou neutre mauvais ; seuls les diablotins peuvent être invoqués dans les Enfers.
[*Lumière* et *lumière éternelle* : voir les sorts de clercs.]
Monture : X.
Précipitation : X.
Protection contre le bien : les effets sont doublés.
Protection contre le mal : X.
Sarcasme : X.

Sorts de magicien de niveau 2
Corde enchantée : l'espace « extra-dimensionnel » se trouvera sur une strate adjacente des Enfers, et il sera accessible à des visiteurs indésirables (voir *seuil*).
Détection du mal : voir le sort de clerc.
Four rire incontrôlable de Tasha : sans effet contre les diables supérieurs.
Fracassement : ne fonctionnera pas sur le talisman d'un diable.
[*Invisibilité* (toutes les sortes) : le MD ne doit pas oublier de tester les chances de chaque diable de détecter l'invisibilité (selon le cas) en fonction de l'intelligence et des dés de vie (GUIDE DU MAITRE p. 57). Ainsi, toute forme d'invisibilité est souvent sans effet contre les archi-diables.]
Irritation : sans effet contre les diables
Oubli : sans effet contre tous les diables.
Peur : X.

Sorts de magicien de niveau 3
Averse : X.
Invocation de Monstre I : X.
Matière : X.
Protection contre le bien sur 3 mètres : les effets sont doublés.

Protection contre le mal sur 3 mètres : X.
Sceau du serpent sépia : ne touchera jamais aucun diable de toute sorte.

Sorts de magicien de niveau 4
Charme-monstres : sans effet contre les diables supérieurs ; les diables inférieurs ont droit à un bonus de +2 à leur jet de protection.
Effroi : sans effet contre les morts-vivants, les diables.
Embroussaillement : X.
Feu charmeur : sans effet contre les diables supérieurs.
Invocation de Monstre II : X.
Mur de glace : la durée est réduite à 1 round par niveau dans les régions chaudes des Enfers.

Sorts de magicien de niveau 5
Aversion : sans effet à l'encontre des équipements et des possessions sur la personne d'un diable.
Coffre secret de Léomund : le coffre ne peut être invoqué que sur la strate de l'Averne, mais non pas sur les autres strates, et en aucun cas une quelconque créature vivante ne peut pénétrer en Enfer par un tel coffre.
Contact d'autre plan : ne fonctionne que pour contacter d'autres plans des Enfers. [Ignorez les références concernant les « élémentals » dans la description du sort, et calculez toutes les distances normalement.]
[*Débilité mentale* : voir le sort de druide du même nom.]
Distorsion des distances : X.
Domination (*douleur*) : sans effet contre les diables et les autres créatures natives des Enfers. Rien ne se passera quand ce sort est lancé ; le diable ciblé ne *charmera* pas ni ne *dominera* le lanceur.
Invocation de Monstre III : X.
Invocation d'un élémental : X [voir le sort de druide *invocation d'un élémental de feu*].
Lamentable bavardage de Léomund : sans effet contre les diables.
Métempsychose : sans effet contre les diables supérieurs.
Mur de fer ou *mur de roc* : la durée des effets est de 1 tour par niveau du lanceur.
Révocation : fonctionne normalement, mais la version réversible, *conjuration*, ne permet que d'invoquer une créature de l'un des autres plans des Enfers.

Sorts de magicien de niveau 6
Chasseur invisible : X [voir la note du sort de clerc *communion*].
Contrôle du climat : X.
Incantation mortelle : sans effet à l'encontre de tous les diables.
Invocation de Monstre IV : X.
Piégeage : X.
Punition spirituelle : ne fonctionne que contre les diables (les démons ne peuvent pas être contactés depuis les Enfers), et ce sort attirera vers son lanceur tout diable supérieur ou archi-diable qui se trouve sur le plan où il est lancé.
Quête magique : sans effet contre les diables.
[*Réincarnation* : X.]
Transmutation de l'eau en poussière : les eaux des zones marécageuses des strates supérieures (par exemple : Minauros) seront affectées par ce sort, mais la rivière Léthé et les eaux des marais et de l'océan de Stygie ne le seront pas.

Sorts de magicien de niveau 7
Bannissement : notez qu'un diable ne pas être forcé à « retourner » sur « son propre » plan des Enfers ; ce sort peut bannir des Enfers les autres créatures, mais ne peut forcer une créature native des Enfers à passer d'une strate à une autre.
Cacodémon : X.
Charme-plantes : X [ne permet que la communication, pas le charme].
[*Disparition* : si l'objet est d'une taille supérieure à la limite donnée, l'objet n'est pas remplacé par de la pierre, mais le sort est, au lieu de cela, entièrement sans effet.]
Invocation de Monstre V : X.
Souhait mineur : les diables ne sont en aucune façon affectés par un *souhait mineur* lancé dans les Enfers. Des créatures peuvent sortir, mais ne peuvent pas entrer ou être invoquées en Enfer, au moyen d'un *souhait mineur*. Un tel sort ne peut pas être utilisé pour contacter une divinité ou le serviteur d'une divinité, à l'exception d'un archi-diable ou de ses serviteurs, ni pour obtenir des sorts de clerc de cette divinité ou de son serviteur.
Téléportation sans erreur : ce sort peut être utilisé pour entrer ou sortir des Enfers, mais les chances d'erreur dans chaque cas sont augmentées de 21 %.
Tourment : tout malheureux magicien qui entreprend le lancement d'un tel sort apprendra très vite que, dans les Enfers, aucun diable ne peut être retenu à l'intérieur d'un cercle magique, d'un triangle thaumaturgique, d'un pentagramme ou d'un autre tracé cabalistique. (Les cercles de protection garderont quelques diables à distance, cependant, et les barrières physiques ou les prisons, comme par exemple une *cage de force*, peuvent contenir la plupart des diables.)
Vrai nom : il vaut la peine de noter qu'en ce qui concerne ce sort, aucun *vrai nom* d'un archi-diable n'est connu des autres diables (à l'exception peut-être d'Asmodée ; s'il n'en était pas ainsi, le diable – ou la diablesse – en question ne pourrait pas conserver sa position bien longtemps), et, en règle générale, seuls les archi-diables connaissent les noms

des autres diables (du moins des quelques diables qui leur sont loyaux, car ils agiraient promptement pour assurer la déchéance d'un ennemi, avec des moyens qui ne sont pas accessibles aux lanceurs de ce sort). Les diables ne négocient pas les *vrais noms* des autres diables qu'ils connaissent, bien qu'ils accepteraient de négocier pour en obtenir d'autres. Le résultat de *transport* de ce sort fonctionnera comme un moyen efficace pour permettre à une créature consentante de sortir des Enfers et d'aller sur un autre plan plus sûr, ou bien comme un moyen de voyager entre les diverses strates des Enfers.

Sorts de magicien de niveau 8
[*Antipathie – sympathie* : sans effet sur tout diable qui se trouve sur son plan d'origine.]
Charme-masse : sans effet contre les diables supérieurs.
Demande : sans effet contre les diables.
Enlisement : sans effet contre les diables supérieurs. Les autres créatures des Enfers ont droit au jet de protection habituel.
[*Emprisonnement de l'âme* : sans effet contre les archi-diables.]
Invocation de Monstre VI : X.
[*Labyrinthe* : l'espace « extra-dimensionnel » sera au mieux éloigné de 3 strates, et peut (selon le niveau des Enfers sur lequel il est lancé) avoir un effet similaire à une *corde enchantée* ou un *seuil*.]
Liaison : voir *tourment* ci-dessus.
Symbole : sans effet contre les diables supérieurs.

Sorts de magicien de niveau 9
Drain d'énergie : sans effet dans les Enfers. Quand ce sort est sur le point d'être lancé (au moment de la concentration qui précède le temps d'incantation), le magicien réalisera que le sort ne fonctionnera pas – et si l'incantation n'est pas poursuivie, le sort ne sera pas perdu.
Emprisonnement : [sans effet contre les archi-diables, mais tout autre diable sera placé en *stase temporelle* jusqu'à une dissipation soit lancée (et notez qu'un jet de résistance à la magie s'applique normalement).] La version réversible de ce sort ne provoquera pas l'apparition d'autres créatures.
Invocation de Monstre VII : X.
Souhait : voir *souhait mineur* ci-dessus ; les conditions sont les mêmes à l'exception qu'un *souhait* peut affecter les diables inférieurs.

Sorts d'illusionniste de niveau 1
Apparition : sans effet à l'encontre des créatures natives des Enfers.
[*Hypnotisme* : sans effet contre tous les diables.]
[*Lumière* et *lumière éternelle* : voir le sort de clerc.]
Mur de brouillard : dimension normale réduite de moitié, valeur normale divisée par 8.

Sorts d'illusionniste de niveau 2
Fascination : X.
[*Invisibilité* (toutes les sortes) : voir le sort de magicien.]
Motif hypnotique : sans effet contre tous les diables.

Sorts d'illusionniste de niveau 3
[*Ecriture illusoire* : sans effet contre les diables supérieurs.]
[*Paralysie musculaire* : notez qu'un diable paralysé peut toujours utiliser ses pouvoirs « innés », y compris la *téléportation*.]

Sorts d'illusionniste de niveau 4
Brouillard solide : ne réduit pas la vitesse de déplacement des créatures natives des Enfers.
Confusion : sans effet contre les diables supérieurs ; les diables inférieurs ont un JP normal, non pas avec un malus de -2.
[*Emotion* : sans effet contre les diables supérieurs.
[*Création mineure* : durée réduite de moitié, ou durée divisée par 10 quand lancé sur les 7ème à 9ème strates des Enfers.
[*Monstres des ombres* : tous n'ont que la moitié des points de vie donnés, et n'infligent que la moitié des dégâts donnés contre les victimes qui réussissent leur jet de protection, du fait de l'éloignement des Enfers par rapport au *Plan de l'Ombre*.]
Tueur fantasmagorique : sans effet contre les diables supérieurs.

Sorts d'illusionniste de niveau 5
Chaos : X.
[*Création majeure* : durée réduite de moitié, ou durée divisée par 10 quand lancé sur les 7ème à 9ème strates des Enfers.
[*Invocation des ombres* : X.]
[*Labyrinthe* : voir le sort de magicien.]
Magie des ombres : les victimes qui ratent leur jet de protection ne subissent que la moitié des dégâts normaux.
[*Monstre demi-ombre* : voir *monstres des ombres* ci-dessus.]
Porte des ombres : l'invisibilité est sans effet à l'encontre des archi-diables.

Sorts d'illusionniste de niveau 6
[*Illusion permanente* : ne dure que 3 minutes après que la concentration ait cessé.]
Invocation des animaux : X.
[*Magie demi-ombre* : voir *magie des ombres* ci-dessus.]
[*Ombres* : voir *monstres des ombres* ci-dessus.]
[*Suggestion de masse* : sans effet contre les archi-diables.]

Sorts d'illusionniste de niveau 7
Altération de la réalité : les diables ne sont en aucune manière affectés par un sort d'*altération de la réalité* lancé en Enfer ; les conditions limitant ce sort sont les mêmes que celles concernant le sort de magicien *souhait mineur* (voir ci-dessus).
Bizarrerie : sans effet contre les diables supérieurs ; les diables inférieurs ont un bonus de +3 à leur jet de protection ; sans effet contre les morts-vivants.
Marche des ombres : X.
[*Sort astral* : voir le sort de clerc.]
Vision : X. [Fonctionne normalement sur la première strate des Neuf Enfers.]

[Note générale sur les *souhaits mineurs* et les *souhaits majeurs* : le seigneur de tout plan d'existence (y compris les Neuf Enfers) a un droit de *veto* absolu et définitif sur tous les *souhaits* qui sont lancés dans le domaine qui relève de sa juridiction. Ce droit peut être ou ne pas être exercé contre un *souhait* donné, en fonction de la nature du seigneur et de la teneur du *souhait*. Cependant, les propriétés extrêmement loyales des Enfers sont telles que le seigneur d'une strate sera aussitôt informé sans exception de toutes les tentatives de lancement d'un *souhait*, et il réagira immédiatement (sauf en cas de circonstances extraordinaires) en annulant, en modifiant ou en accordant la demande, avec une forte chance de venir en personne (accompagné des gardes du corps et des serviteurs adéquats) pour juger de l'affaire.]

Altérations pour les objets magiques

[Note générale sur les objets magiques : pour les objets forgés sur le *Plan Matériel Primaire*, tous les bonus des armes magiques sont diminués de 2 points sur le premier des Neuf Enfers (l'Averne), et baissent d'un point pour chaque plan situé en dessous.]

Potions
Huile éthérée : [sans effet.] Les individus éthérés ne sont apparemment pas invisibles dans les Enfers.

Potion de détection des trésors : apparemment sans effet dans les palais et les souterrains des Neuf Enfers.

Potion de forme gazeuse : un aventurier qui avait bu une de ces potions explosa quand il fut frappé par une bourrasque de feu, alors qu'il s'échappait en traversant une crevasse de Nessus. Les compagnons du malheureux affirment que la bourrasque semblait attirée par la forme gazeuse.

Potion de résistance au feu : fonctionne contre les feux normaux des Enfers et contre ceux qui sont produits magiquement par des créatures comme le palefroi de la nuit, jusqu'à et y compris les malebranches – mais, la potion semble sans effet contre les feux magiques des diables des profondeurs et de tous les diables majeurs et uniques. (Un *anneau de résistance au feu* semble assez puissant pour protéger son porteur des effets de tels feux magiques.)

Anneaux
Anneau de contrôle d'éléments : un tel anneau ne fonctionne pas dans les Enfers, et aucun de ses pouvoirs ou de ses propriétés (malus au jet de protection inclus) ne sera opérationnel.

Anneau d'influence humaine : tous les diables, même sous forme humaine ou humanoïde, sont totalement immunisés aux effets d'un tel anneau.

Anneau d'invocation de djinn : le djinn ne percevra pas l'appel, et n'apparaîtra pas, quand un anneau de ce type est frotté alors qu'il se trouve dans les Enfers ; son fonctionnement est suspendu.

Anneau de marche des ondes : cet objet fonctionnera dans les marais de Minauros et probablement sur d'autres surfaces liquides des Enfers, mais il s'est montré absolument inefficace en ce qui concerne le Léthé, la Rivière de l'Oubli, de Nessus.

Anneau de résistance au feu : voir *potion de résistance au feu* ci-dessus.

Anneau de souhaits majeurs multiples : tous les *souhaits* qui affectent un diable supérieur ou un archi-diable (autre que de libérer le demandeur ou une créature donnée de l'étreinte physique de ces êtres ou d'une incarcération) ne sont pas du ressort de la magie de cet objet. Les requêtes pour sortir des Enfers seront accordées, de même que les *souhaits* de voyager d'un endroit à un autre des Enfers, mais ces voyages ne seront pas permis aux diables

emprisonnés ou aux autres créatures d'alignement loyal mauvais. En outre, la destination souhaitée peut ne pas être exactement atteinte.

Anneau de trois souhaits majeurs : voir *anneau de souhaits majeurs multiples*. Pour les *souhaits mineurs*, voir le sort du même nom dans les **Altérations pour la magie** ci-dessus.

Baguettes, bâtons et bâtonnets
[*Baguette de châtiment* : équivalent à une arme +1 dans le premier Enfer, et à une arme non magique sur les strates situées en dessous ; cependant, une charge sera toujours dépensée sur un jet de 20, et le triple des dégâts sera toujours infligé sur ces plans (si la victime peut être blessée par les armes normales).]

[*Baguette de pouvoir seigneurial* : dans le premier Enfer (l'Averne), la hache d'armes est +2, la lance est +1, et les effets d'autre arme sont non magiques. Les diminutions s'appliquent pour chaque plan descendu. Tous les effets physiques fonctionnent normalement.]

Baguette de résurrection : cet objet ne fonctionnera pas normalement dans les Enfers. A chaque tentative d'usage, les charges seront dépensées de façon habituelle, mais la baguette aura le simple effet d'une *nécro-animation* – créant un mort-vivant zombie dépourvu d'esprit qui obéira à toute personne tenant la baguette. Ce zombie est sujet aux dégâts et à la décomposition graduelle que subissent normalement les morts-vivants, et s'il est sorti des Enfers vers un autre plan, il redeviendra un cadavre inanimé.

[*Baguette de séduction* : sans effets contre tous les résidents sur leur plan d'origine.]

Baguette de suzeraineté : cette *suzeraineté* est sans effet contre les chats des Enfers et tous les diables.

[*Bâton de contrecoup* : a les effets d'une arme +1 dans le premier Enfer, et devient une arme normale sur les strates inférieures ; cependant, utiliser une charge continue à doubler ou tripler les dégâts (si la victime peut être touchée par une arme non magique).]

Bâton de commandement : sans effet dans les Enfers.

Bâton de flétrissement : sans effet dans les Enfers (voir le GUIDE DU MAITRE).

Bâton de mage : pouvoir de *protection contre le mal* sans effet, pouvoir de *protection contre le bien* doublé. Le pouvoir de *voyage dans les plans* fonctionne, mais la fonction d'*invocation d'élémental* est inopérante. Le pouvoir du « coup vengeur » est efficace, et a déjà fait ses preuves dans les Enfers ! [Pour le *bâton de mage* et le *bâton de puissance*, voir les notes sur les **altérations pour la magie** des sorts de *lumière*, *invisibilité*, etc.]

Bâton de serpent : les molosses sataniques, les chats de l'Enfer et tous les diables sont immunisés au poison du bâton « vipère ».

Bâtonnet de conjuration : la fonction d'*invocation des monstres* sera sans effet, mais les charges seront dépensées – et perdues – de façon habituelle si ce pouvoir est activé.

Bâtonnet de détection de l'ennemi : sans effet dans les Enfers.

Bâtonnet de détection de la magie : sans effet dans les Enfers.

Bâtonnet de détection des métaux et des minéraux : sans effet dans les Enfers.

Bâtonnet d'effroi : sans effet dans les Enfers.

[*Bâtonnet merveilleux* : sans effet si le résultat indique *pluie battante*, une *invocation* ou une *création* d'un animal, d'une végétation ou d'un objet (rhinocéros, papillons, herbe, etc.) ; seuls certains effets se produiront.

Magie diverse
Boule de cristal : quand on s'en sert dans les Enfers, les chances de localiser un sujet à l'intérieur des Neuf Enfers sont normales ; c'est-à-dire comme indiqué dans le GUIDE DU MAITRE (notez que l'éloignement d'une strate à l'autre des Enfers revient à celle d'un autre plan et subit le malus de -25 %). Les archi-diables détecteront toujours (100 %) le regard d'un être les espionnant grâce à un tel objet, et connaîtront la direction de son emplacement et sa distance approximative au bout de 1 – 4 rounds d'observation, s'il est sur le même plan, et connaîtront le plan après 3 – 12 rounds continus d'observation, s'il est sur un autre plan. Si une *boule de cristal* est utilisée en Enfer pour observer des choses sur un plan extérieur aux Enfers, il y aura un malus de -33 % pour localiser un sujet (mais seulement de -24 % si le sujet se trouve sur le *Plan Matériel Primaire*).

Boule de cristal hypnotisante : si un magicien devait utiliser une *boule* contrôlée par un archi-diable (et la plupart des archi-diables en placent entre quatre à douze sur le *Plan Matériel Primaire* dans le but de poursuivre leurs objectifs et

de se tenir informés des événements) alors qu'il se trouve en Enfer, la *suggestion* qui serait employée immédiatement serait de se rendre (ou d'aller dans la direction de) chez (ou sur le plan de) l'archi-diable qui contrôle la *boule*. En de rares cas (et seulement si le groupe de l'individu contrôlé est fort), le diable peut forcer l'hypnotisé à mener à bien une mission dans les Enfers, en général espionner ou accomplir un larcin chez un archi-diable rival. Si une *boule de cristal hypnotisante* contrôlée par une entité qui n'est pas en Enfer est utilisée par un magicien dans les Enfers, il ne se passera rien ; la *boule de cristal* semblera n'être qu'un globe de verre ordinaire, bien qu'une *détection de la magie* révèlera qu'elle est enchantée.

Brasier de contrôle des élémentals de feu : sans effet dans les Enfers.

Brasier de fumée soporifique : quand un feu est allumé dans ce brasier alors qu'il se trouve en Enfers, des nuages de fumée épaisse se dégageront du foyer, mais elle n'aura pas d'effets soporifiques et aucun élémental de feu n'apparaîtra. La fumée se dissipera et le feu s'éteindra au bout de 2 – 6 rounds.

Broche de rage ennemie : les diables supérieurs et les archi-diables sont immunisés aux effets de cet objet.

Cartes merveilleuses : les cartes tirées en Enfer auront leurs effets normaux, à l'exception des suivantes : le *chevalier* arrivera en 1 – 3 rounds par le truchement d'un *changement de plan*, il sera abasourdi mais armé de pied en cape, en pleine forme et au maximum de ses points de vie – et il reconnaîtra immédiatement le personnage qu'il souhaite suivre. *Flammes* : le diable (au choix du MD quant à son identité, mais il s'agira d'un diable qui est présent en Enfer au moment où la carte est tirée) verra aussitôt le personnage qui a tiré la carte, il connaîtra précisément la position du personnage à ce moment-là. *Balance* : si l'alignement du personnage devient loyal mauvais, le résultat ultime pour ledit personnage sera de vouloir trahir son groupe de telle sorte qu'il en retire un maximum de statut pour sa nouvelle carrière diabolique.

Conques des tritons : sans effet quand on est en Enfer.

Cor du Valhalla : fonctionnera normalement en Enfer, et tout berserker qui apparaîtra attaquera à vue tous les diables présents avant de se retourner contre celui qui a soufflé dans le cor, en cas de conflit de classe ou d'alignement. Les berserkers disparaîtront au bout de 6 tours (bien que rares seront ceux qui survivront aussi longtemps s'ils arrivent au beau milieu d'un combat contre des diables).

Encensoir de contrôle des élémentals d'air : sans effet dans les Enfers.

Encensoir d'invocation des élémentals d'air hostiles : sans effet dans les Enfers.

Flasque de fer : tout diable ou rakshasa libéré d'une telle flasque saura immédiatement où il se trouve et cherchera à *invoquer* ou attirer l'attention d'alliés infernaux pour vaincre l'individu qui l'a libéré et ses éventuels compagnons.

Flèche directionnelle : sans effet ; elle tombera dans une direction aléatoire si l'on s'en sert dans les Enfers, bien que cela puisse ne pas sembler évident à l'utilisateur.

Flûte enchantée : les rats ne sont présents en Enfer qu'en deux endroits : dans les donjons sous la cité de fer de Dis et dans les tours remplies d'ordures de Malagarde. La musique de la *flûte* ne fera apparaître des rats qu'en ces deux endroits.

Heaume de téléportation : cet objet fonctionnera correctement en Enfer, mais il y a 33 % de chances que la destination atteinte soit légèrement différente de celle visée – c'est-à-dire, une téléportation à l'intérieur d'un palais diabolique pourra aboutir à se retrouver devant les portes extérieures du palais. Le voyage inter-planaire (autrement dit, vers une autre strate des Enfers) est bien entendu impossible. Ce phénomène « d'écart » quant à la destination ne semble pas concerner le sort *téléportation* (mais les preuves disponibles à ce sujet demeurent fragmentaires à ce jour), et en tous les cas, l'effet « d'écart » est totalement indépendant de la probabilité d'erreur de téléportation trop haute ou trop basse.

Instruments des bardes : voir **bardes** dans les **altérations pour les classes de personnage** ci-dessous.

Jatte d'eau mortelle : fonctionnera normalement dans les Enfers. Un magicien réduit à la taille d'une fourmi et noyé se transformera en lémure de taille normale s'il se trouve toujours dans les Enfers après qu'une période de 60 tours se soit écoulée.

Jatte de contrôle des élémentals d'eau : sans effet dans les Enfers.

Lentilles de charme : le pouvoir de *charme* est sans effet contre les diables et les monstres ; les lentilles ne permettent à leur porteur qu'un *charme-personnes*.

Livre de l'exaltation suprême : ne peut pas être touché par les diables inférieurs, à l'encontre desquels il fonctionne comme s'il était une *protection contre le mal sur 6 mètres*, et si l'un d'entre eux s'approche à moins de 3 mètres, il

encaisse 2 – 12 points de dégâts électriques (pas de JP) et se voit repoussé. Ceci s'applique également aux créatures non diaboliques des Enfers. Les diables supérieurs subissent 1 – 6 points de dégâts au toucher et sont (JP avec un bonus de +1) *confus* (75 %), *ralentis* (20 %) ou les deux (5 %) pour 1 – 4 rounds à chaque contact avec ce livre. Les archi-diables prennent 2 – 4 points de dégâts quand ils touchent un tel livre, mais leur toucher le détruira.

Pierre de contrôle des élémentals de terre : sans effet dans les Enfers.

Robe des yeux : le pouvoir de *suivre les traces* est inopérant dans les Enfers, mais, à part cela, cette robe fonctionne normalement.

Sac dévoreur : on ne trouvera jamais un *sac dévoreur* dans les Enfers, et on ne pourra l'y faire entrer ; il disparaîtra instantanément (avec tout son contenu) si son porteur devait entrer dans l'un des Enfers.

Sac de haricots : la terre et l'eau des Enfers ne peuvent pas faire germer de tels haricots. Ils conservent cependant leur propriété explosive.

Sphère d'annihilation : de tels objets ne sont jamais rencontrés dans les Enfers et ne peuvent pas être *changés de plans* par magie ou être introduits d'une autre façon dans les régions infernales.

Talisman de pure sainteté : dans les Enfers, cet objet ne fonctionnera pas normalement : les clercs mauvais (ou les créatures mauvaises de toute sorte) ne disparaîtront pas dans un puits de flammes. Un tel talisman a un effet remarquable sur toutes les créatures mauvaises dans les Enfers (y compris les diables) ; au toucher (un « jet pour toucher » réussi est nécessaire) la pierre infligera à une de ces créatures 12 – 48 points de dégâts (sans jet de protection) et dépensera une charge. Si ses charges sont épuisées en Enfers, ce talisman se noircira, se ratatinera et tombera en poussière.

Talisman du mal ultime : fonctionnera normalement dans les Enfers, mais ne perdra aucune charge, quel que soit le nombre de fois qu'il sera utilisé. Les diables ne possèderont pas ce genre de talismans ni ne sauront s'en servir.

Trident de commandement aux poissons : ce trident est sans effet sur toute forme de vie aquatique que l'on peut trouver en Enfer (c'est-à-dire, dans le marais ou l'océan de Stygie ou dans la rivière Léthé).

Note concernant les artefacts et reliques : les objets magiques de ce genre fonctionnent normalement en Enfer. Il est fort peu probable que des artefacts ou des reliques se trouvent dans les Enfers. S'il devait s'en trouver – ceux dédiés au « bien » ne se compteraient pas parmi eux – ils seraient tous confinés derrière les murs des forteresses des archi-diables et non pas perdus ou « oubliés » pour tomber par inadvertance dans les mains d'un aventurier.

Altérations pour les classes de personnage

Combat
Notez qu'une arme magique d'un enchantement minimum de +2 est nécessaire pour toucher physiquement tout diable unique ou un archi-diable, ce qui comprend toute la noblesse des Enfers et les diables exilés. Les MD doivent également retenir que le feu, de quelque nature que ce soit, est sans effet sur les diables ou sur toute créature native des Enfers.

Tir à l'arc : l'utilisation de cette compétence martiale (par tout personnage qui la possède) est impossible sur le plan de Dis, sauf dans le palais de Dispater lui-même, ou en sous-sol (à cause des vents violents) ; elle est également impossible dans la crevasse centrale de Nessus (à cause des bourrasques de feu). Elle peut être utilisée normalement dans les autres cas, même si l'activité volcanique de Phlégéthon et les boules de feu spontanées de l'Averne peuvent détruire le projectile en vol.

Infravision : pour les elfes, demi-elfes, lanceurs de sorts se servant du sort du même nom et autres créatures, quand ils sont en Phlégéthon, Malbolge et Maladomini, la chaleur environnante est telle que l'infravision ne permet pas de détecter autre chose que les objets ou les effets de sorts froids ou frais, etc. (et ces derniers se réchauffent rapidement au contact du plan).

Pouvoirs psi
Les pouvoirs psi fonctionnent avec quelques légères modifications dans les Enfers. Le combat psi ne change pas.

Télépathie animale : toutes les créatures natives des Enfers sont considérées comme des « monstres » concernant cette discipline.

Equilibre corporel : toute personne qui marche sur les eaux de la rivière Léthé (ou encore sur celles des rivières de feu de Phlégéthon ou celles du lac de Cocyte) en subira les effets naturels décrits dans le chapitre précédent. Notez que l'usage de cette discipline n'empêchera pas le Cocyte d'avaler un personnage psi – cette action est une attaque physique et non pas le simple fait que la glace s'ouvre et se ferme sur quelqu'un qui est tombé dans le trou ainsi formé.

Détection du bien ou du mal : le mal omniprésent des Enfers est tel qu'il imprègne tout ce sur quoi se concentre le personnage psi ; ainsi les créatures bonnes, par contraste, sont plus faciles à distinguer (+33 % de chance), les objets bons légèrement moins (+10 %) et les créatures mauvaises ou les objets mauvais ne se démarquent pas par leur aura, ni ne révèlent leur potentialité ou la tendance de leur alignement mauvais (loyal, neutre, chaotique).

Domination : cette dévotion fonctionne normalement dans les Enfers, mais les archi-diables, les diables majeurs et supérieurs en sont immunisés.

ESP : les pensées des diables seront incompréhensibles à moins que le récepteur psi ne soit versé dans la langue des Enfers, le Mabrahoring. Les pensées des archi-diables et des diables majeurs et supérieurs ne sont pas sans « protection » ; elles ne peuvent pas être « lues » par ce moyen.

Hypnose : tous les diables sans exception sont immunisés à cette discipline psi.

Invisibilité : les archi-diables ont des facultés mentales si fortes qu'ils ne sont pas affectés par l'invisibilité psi, en revanche, ils ne réaliseront pas toujours immédiatement que le personnage psi demeure invisible aux autres.

Agitation moléculaire : les diables sont immunisés aux effets de chaleur et aux dégâts par le feu.

Sensibilité aux émanations psychiques : un personnage psi assez stupide pour pratiquer cette discipline dans les Enfers sera rapidement (en moins d'un round) submergé par l'avalanche d'émotions violentes et de visions d'horreur venant des innombrables âmes tourmentées, des lémures et des actes maléfiques perpétrés ici. Les effets sont les suivants : le psi doit réussir un jet de protection contre la mort magique ou devenir fou (mélancolie, mégalomanie, manie, manie dépressive, folie hallucinatoire, manie homicide, hébéphrénie, manie suicidaire ou catatonie, voir GUIDE DU MAITRE p. 79). Un personnage psi qui réussit son JP tombe dans l'inconscience pendant 1 – 2 rounds et reste ensuite confus pendant 1 – 4 rounds. (Les individus psi qui sont mauvais par nature ont un bonus de +2 au JP.)

Domination de masse : sans effet à l'encontre des diables supérieurs, majeurs et archi-diables.

Réarrangement moléculaire : tous les métaux contenus dans les objets magiques diaboliques, tel que la fourche de Méphistophélès, ne seront pas affectés par ce pouvoir psi ; de même son utilisation n'altèrera en rien les pouvoirs de tels objets.

Projection télépathique : sans effet à l'encontre de tous les diables.

Téléportation : il existe 33 % de chance qu'une destination visée ne soit pas atteinte (voir *heaume de téléportation* dans les **altérations pour les objets magiques** ci-dessus). Notez que ce résultat diffère de l'erreur de téléportation (c'est-à-dire plus haut ou plus bas), qui peut également se produire (probabilités normales et moyens de prévention psi possibles).

Clercs
Aucun clerc, indépendamment de son alignement ou de sa divinité, ne peut repousser ou commander un diable tant qu'il se trouve dans les Enfers. Les morts-vivants, etc. sont affectés normalement.

Druides
La flore, la faune et la météorologie des Enfers, tels que mentionnés dans la liste des modifications de sort ci-dessus, sont largement immunisés aux influences et contrôle magiques. Les capacités de druide acquises du troisième au septième niveau (voir le MANUEL DES JOUEURS) sont inchangées.

Paladins
La capacité de *détection du mal* de cette classe se montrera suffisamment sensible pour distinguer de l'environnement les créatures mauvaises puissantes et les objets, bien que toute chose native des Enfers exposera sa nature maléfique au paladin. Les paladins ne peuvent pas influencer les diables pendant leur séjour en Enfer (voir le paragraphe sur les clercs ci-dessus), mais ce pouvoir reste efficace contre les morts-vivants et autres. Le paladin ne peut pas appeler son cheval de guerre quand il se trouve en Enfer, si celui-ci n'a pas accompagné son cavalier dans les royaumes diaboliques ; sachez que même cette monture sera continuellement en proie à des tremblements de peur tant qu'elle sera dans les régions infernales, et si elle se retrouve sous la menace de diables et / ou sans pouvoir être rassurée en permanence par son maître et ordonnée de rester auprès de lui, elle se cabrera et s'enfuira saisie de panique (ce qui provoquera probablement sa perte).

La *protection contre le mal* du paladin ne fonctionne pas dans les Enfers, mis à part un rayonnement de lumière blanche incessant enveloppant son corps, qui ne lui confère plus que le bonus de +2 aux jets de protection.

Rangers
Les capacités de *pistage* des rangers sont complètement perdues pendant qu'ils sont en Enfer.

Voleurs
La *dissimulation dans l'ombre* est normalement impossible vis-à-vis des diables et autres créatures infernales ; en termes de jeu, appliquez un malus de -33 % aux chances de succès à tous les autres modificateurs que le MD pourra imposer selon les circonstances. L'*escalade* est souvent modifiée dans les Enfers en raison des conditions : des murs de fer lisses, comme ceux de la cité de Dis ou de la citadelle de Méphistar, retranchent 20 % des chances de réussir à les escalader ; en cas de rouille sévère, le MD peut diminuer d'encore -15 % ces chances afin de simuler la possibilité d'un effondrement entier du pan de mur sous le poids du grimpeur. Les murs de glace traîtres de Stygie ou de Caïna soustraient 33 % aux chances de réussite du voleur pour les escalader. Un sort d'*escalade d'araignée* lancé sur un voleur ou sur un autre personnage ignorera ce genre de malus et produira ses effets normaux.

Assassins
Voir les capacités de voleur ci-dessus ; les assassins sont sujets aux mêmes modifications. Un assassin déguisé en diable ne trompera jamais aucun diable.

Moines
Voir les capacités de voleur ci-dessus ; les moines sont sujets aux mêmes modifications. Une attaque par « paume palpitante » ne peut affecter aucun diable (rappel : elle est sans effet sur les créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques).

Bardes
Les diables supérieurs, majeurs et archi-diables sont immunisés aux pouvoirs de *charme* (*suggestion*) d'un barde, y compris quand ceux-ci bénéficient de l'augmentation fournie par un instrument magique des bardes. Toutes les autres capacités des bardes et des instruments bardiques fonctionneront normalement, à l'exception des pouvoirs suivants provenant de certains instruments qui seront inopérants : bandore de Fochlucan, *enchevêtrement* ; luth de Doss, *paralysie animale* ; lyre de Cli, *contrôle des vents* ; harpe d'Anstruth, *invocation du temps* ; harpe d'Ollamh, *contrôle du climat*.

Barbares
Les talents suivants du barbare sont affectés pendant son séjour en Enfer : *pistage* (comme pour le ranger) ; *dressage d'animaux* (inefficace à l'encontre de tous les animaux natifs des Enfers) ; *talents d'extérieur* et *survie*. Le MD devrait déterminer avec prudence quels seront les aspects, s'il y en a, des *talents d'extérieur* et de *survie* qui pourront devenir utilisables après un mois de présence – ce qui est déjà un exploit en soi – passé dans l'environnement initialement étranger des Enfers.

Les Neuf Enfers revisités

De nouvelles informations sur la diablerie

Les recherches sur la nature et les affaires concernant les diables, en particulier ces enquêtes spécialisées qui ne peuvent être menées que dans les Neuf Enfers, sont pour le moins périlleuses. De nombreuses choses sont encore ignorées, ou ne reposent que sur des conjectures. Ce qui suit rassemble de nouvelles informations à propos des diables, de leurs agissements et des Neuf Enfers, provenant de plusieurs sources éparses.



Traiter avec les diables

Sur le *Plan Matériel Primaire*, il y a toujours eu des créatures de toutes sortes, y compris des hommes, qui vouent un culte et / ou se mettent au service des diables. Pour assurer la survie de ces agents (et avec eux, l'influence diabolique sur le *Plan Matériel Primaire*), les diables ont toujours aidé ces agents (« en servant sous la contrainte ») par le truchement d'un code détaillé de règles et de procédures.

La connaissance de ces règles et procédures – en pratique : l'invocation et le contrôle des diables, de leurs sceaux et de leurs talismans – a filtré au long des âges en dehors des rangs des agents diaboliques, malgré les incessants efforts des diables et de leurs minions pour l'éradiquer. La crainte de représailles diaboliques ou bien des tentatives d'autres entités à la recherche de ce genre de connaissances, a maintenu dans le secret l'identité des détenteurs de cette science diabologique ainsi que cette science elle-même. Il est certain en tout cas (notez-le bien, chers MD) que la découverte de ce genre de connaissances par des personnages joueurs en cours de jeu, si elle est révélée ou communiquée à n'importe quel PNJ, aura forcément pour conséquence une attaque d'origine diabolique contre les PJ. Des tuteurs ou des temples n'accepteront pas, en connaissance de cause, des talismans ou des informations sur l'invocation de diables comme cadeau ou paiement de leurs services. Si de tels présents sont imprudemment acceptés, il est fort probable que le tuteur ou le temple soient détruits peu de temps après. Notez bien que (selon les **Règles Officielles d'AD&D**) la simple manipulation d'un talisman, ou la prononciation de toute inscription gravée dessus, provoquera une réaction immédiate. Les diables, ou n'importe quel diable lié au dit talisman, arriveront directement des Enfers en 1 – 4 rounds – et sans la connaissance spécifique des moyens de contrôle de ces diables, l'invocateur malheureux se retrouve à leur (impitoyable) merci. Il convient d'insister sur le fait que les inscriptions sur les talismans ne sont jamais le *vrai nom* des diables et qu'elles ne confèrent aucun pouvoir sur ceux-ci.

La conservation sécurisée (le « risque zéro » ne pouvant pas être véritablement assuré) des talismans diaboliques est un autre sujet à propos duquel les informations sont lacunaires voir inexistantes. Le magicien Enthor, depuis longtemps disparu, mentionne dans ses écrits un mage de ses amis qui avait enfermé un talisman dans une boite en argent, dont les jointures étaient scellées à la cire imprégnée d'eau bénite ; en effet, l'argent et l'eau bénite feraient des composantes matérielles idéales pour toute isolation (accompagnées des serrures et des pièges adéquates afin de prévenir l'accès au lieu de conservation du talisman). Mais une magie – et une magie puissante – doit également faire partie des moyens

de protection, malheureusement, à son sujet, plus rien ne se trouve dans les ouvrages connus de nos jours.

Noms diaboliques

De nombreux sages, agents des diables et autres qui ont eu affaire avec les diables, n'ont cessé de souligner l'importance d'une prononciation correcte du nom commun d'un diable donné, lors des négociations avec celui-ci, car la vanité d'un diable est formidable et terrible. Encore une fois, il faut savoir que les noms sous lesquels tous les diables sont communément connus ne sont pas des *vrais noms* ; l'utilisation de tels noms communs invoquera certainement la créature concernée des Enfers, mais le diable ne sera pas sous le contrôle de celui qui l'a appelé à moins que les préparations magiques nécessaires n'aient été effectuées. Ce qui suit est la correcte prononciation, généralement convenue, des noms communs les plus difficiles ou les moins connus de l'actuelle aristocratie des Enfers – la syllabe accentuée étant en *italique* :

Nom	**Prononciation**
Adonides	A – donne – *idze*
Adramalech	A – drama – *lèque*
Agares	A – *gare* – aisse
Amduscias	Ame – *dou* – si – aze
Amon	*A* – mone
Arioch	*Ar* – i – oque
Baalberith	*Bal* – bère – ite
Baalphegor	*Bal* – fé – gore
Baalzebul	Bal – *zi* – bulle
Baalzephon	*Bal* – zi – fonne
Bael	*Ba* – oule
Barbatos	*Bar* – ba – tosse
Bele	*Bile*
Bifrons	*Baille* – fronce
Bileth	*Baille* – lète
Caarcrinolaas	Car – *crine* – o – lasse
Chamo	*Chame* – o
Dispater	Disse – *pa* – tère
Fecor	*Fi* – cor
Goap	Goï – *appe*
Herobaal	*Hère* – o – bal
Herodias	Hère – *o* – di – asse
Hutijin	*Hute* – i – djine
Kochbiel	*Kok* – bile
Machalas	Ma – *chale* – asse
Malarea	Mal – a – *ri* – a
Melchon	*Mèle* – conne
Merodach	Mère – *o* – daque
Naome	*Na* – homme
Tartach	Tarre – *taque*
Titivilus	Ti – ti – *vi* – lusse

Métaux uniques et talismans

Les deux métaux uniques aux Enfers ne se trouvent qu'en Phlégéthon, Malbolge, Maladomini et Nessus.

L'un d'eux est l'*arjale*. Il est de couleur noire, d'un poids léger, facilement polissable et peut être aiguisé comme une lame de rasoir. En alliage avec le fer, il devient d'une couleur dans les tons de vert pâle et gris et d'une remarquable souplesse (ce métal prend alors quelquefois le nom de « dajavva »).

L'autre est le *tantulhor* (aucun rapport avec ce que nous connaissons sous le nom de « tantale »). Il est environ du même poids que le fer, il peut être travaillé pour obtenir une surface lisse et il est apparemment incassable – la lame des armes forgée de ce métal coupera tout ce qu'elle touche, sauf la pierre.

Les méthodes pour forger et travailler ces métaux sont inconnues en dehors des Enfers – tout comme le sont en fait ces métaux eux-mêmes. Du fait de leur rareté et de leurs propriétés, de tels métaux se vendront à des prix très élevés s'ils sont vendus intelligemment sur le *Plan Matériel Primaire*.

La baguette de Dispater est réputée être faite de tantulhor et le fouet de Moloch de dajavva. Les talismans de nombreux diables – Agares, Asmodée, Barbatos et Buer assurément – sont connus pour être fabriqués en arjale, et la majorité des autres sont supposés l'être en tantulhor (à ce jour, le talisman de Zagan et le talisman de tous les diables barbelés ont été formellement identifiés comme étant en tantulhor ; notez que ces deux types de talismans ont un certain nombre de barbillons capables de couper n'importe quoi sauf la pierre).

Les matériaux de composition de quelques autres talismans sont connus : le talisman de tous les diables osseux est un crochet en os (origine inconnue) ; le talisman de tous les malebranches est fait d'obsidienne ; et le talisman de Bélial le Grand, Morax et Zepar sont en airain poli.

Les agents de l'ombre des diables

Vous trouverez ici un bref résumé des créatures qui travaillent activement à faire avancer les causes diaboliques sur le(s) *Plan(s) Matériel(s) Primaire(s)*. Il en existe de deux sortes : les agents (qui obéissent aux diables et qui passent la majeure partie de leur temps à travailler pour eux) et les alliés (qui acceptent de collaborer avec les diables pour l'avancement de causes communes ou pour recevoir en retour une récompense satisfaisante).

Les agents diaboliques les plus nombreux sur le *Plan Matériel Primaire* sont la race dominante de ce plan : les humains. Il existe aussi bien des individus humains (en particulier des magiciens loyaux mauvais qui peuvent faire venir des diables des *Plans Inférieurs* sur le *Plan Primaire*) que des groupes adorateurs du diable (comme les clergés diaboliques loyaux mauvais[5]) ; ils forment l'épine dorsale de l'influence diabolique sur le *Plan Primaire*. Ils traitent soit directement avec les diables, soit par le biais d'intermédiaires tels que les nagas des ténèbres, les chats de l'Enfer, les diablotins et autres semblables. De tels intermédiaires peuvent commander des palefrois de la nuit, des méphites, etc. pour leur propre usage.

Ces intermédiaires peuvent également frayer avec des races équivalentes dans les régions polaires (hommes de givre, FIEND FOLIO), dans les zones marécageuses (certaines tribus de *muckdwellers*, MANUEL DES MONSTRES II) et dans les mers (sahuagins, et les rares sirènes loyales mauvaises). Les autres sortes de créatures qui sont traitées par le biais d'intermédiaires sont les dragons (les verts et les bleus ; des espèces de dragons loyaux mauvais, qui obéiront directement à Tiamat, ou aux ordres d'icelle délivrés par un diable ou une créature intermédiaire connue) et les races souterraines (meenlocks et mites, FIEND FOLIO), qui sont parfois dirigées par l'intermédiaire d'autres créatures comme les méduses.

A leur tour, tous ces humains – et les races équivalentes – ont sous leurs ordres des créatures plus frustres (à la fois des créatures loyales mauvaises comme des manticores, et d'autres d'alignement neutre) qu'ils peuvent contraindre, appâter ou dresser pour servir. Les humains d'un talent suffisant peuvent créer des morts-vivants (squelettes et zombies) qui les serviront, et d'autres créatures tels que les épouvantails et les homoncules. Les serviteurs vraiment diaboliques sont peu nombreux, mais ils ont recours dans la plupart des cas à des alliés auxquels ils font appel pour avoir une force de frappe ou la force du nombre.

Parmi ces alliés, on compte les spectateurs (et dans les mers, les yeux des profondeurs) ; les gobelinoïdes (gobelins, orques, hobgobelins) et les kobolds ; quelques tribus de *muckdwellers* ; des rats-garous (et a fortiori, des rats normaux) ; quelques bandes de géants du feu ; des ogres mages, des annis et des sorcières vertes ; des morts-vivants intelligents (tels que des âmes en peine, des spectres, des momies, des nécrophages, des penanggalans, des fantômes et des poltergeists) ; une poignée de liches et d'adhéreurs ; quelques colonies de druergars ; des humains (les mercenaires et les clergés loyaux mauvais non diaboliques avec leurs fidèles) ; et le diablotin hurlant. A leur tour, ces créatures ont des serviteurs et des alliés à qui elles peuvent faire appel : « Le bras d'Asmodée est long », comme dit le proverbe, « plus long que vous ne le pensez. »

Quelques créatures loyales mauvaises sont tellement centrées sur elles-mêmes qu'elles ne coopèrent que rarement, ou pas du tout, avec les agents de l'ombre des diables. Parmi celles-ci, on compte les aboleths, les githyankis (loyaux mauvais) et les illithids (flagelleurs mentaux).

L'organisation détaillée et précise des agents diaboliques variera d'un *Plan Matériel Primaire* à l'autre (« parallèle » / alternatif) – c'est-à-dire, d'une campagne à une autre campagne. Mais il devrait y avoir une même constante : l'énigmatique « chien de garde » des Enfers, Gargoth (voir la **Section des Monstres**).

Sur la nature des diables

Pour comprendre la hiérarchie des Enfers et son fonctionnement – et pour connaître la façon correcte de traiter avec l'engeance diabolique et de la vaincre – il est nécessaire d'avoir des notions sur la nature physique et la biologie des diables. Malheureusement, il s'agit d'un sujet entouré de mystères, de malentendus et de spéculations débridées, souvent fausses, du moins quand il est le fait de chercheurs du *Plan Matériel Primaire* – et il en sera vraisemblablement toujours ainsi. Le peu de science de la nature des diables se trouve dans ce qui suit.

---

[5] Note du Traducteur : un exemple de clergé diabolique est la classe de personnage du Vilfauteur, le paladin loyal mauvais, présenté dans la **Section des Joueurs**.

Tous les diables inférieurs et les diables supérieurs génériques obtiennent leur forme physique et leurs pouvoirs par la grâce des archi-diables. Ces puissants êtres loyaux mauvais sont les seuls à posséder le pouvoir de transformer ou de « donner forme » à l'engeance diabolique ; il s'agit d'un processus quelque peu mystérieux par lequel un archi-diable, grâce à un acte concerté de volonté, de contact physique et mental avec un esprit loyal mauvais, un lémure, une larve ou un diable, peut lancer sur cet être un *hétéromorphisme* permanent pour le changer en un mort-vivant ou en une créature loyale mauvaise de n'importe quelle sorte (y compris les formes diaboliques).

Le Haut Seigneur a les moyens (voir plus bas) d'imposer ses propres limitations à l'usage de ce pouvoir ; ainsi, l'usage veut-il qu'il soit le seul, par exemple, à créer des diables des profondeurs. Et bien que tout archi-diable ait le loisir et la matière première potentielle (lémures, animaux des Enfers, molosses sataniques etc.) pour créer des légions de diables, il ne leur est pas permis de le faire.

Les âmes et les esprits des défunts loyaux mauvais arrivent en Averne via le *Plan Astral*, et vagabondent librement à travers les Enfers, jusqu'à être remarqués et mentalement « liés » (*charmés*) par un archi-diable. Ce dernier peut en lier autant qu'il veut (et les contrôler comme un clerc contrôle des mort-vivants animés) jusqu'à ce qu'il s'en serve pour leur donner forme. Le processus de formation prend un round par dé de vie de l'être à créer, et doit être entrepris avec une idée précise de ce qui veut être obtenu (et une fois entamé, poursuivi jusqu'à son terme – c'est-à-dire, que le donneur de forme ne peut pas changer d'avis sur le résultat désiré au milieu du processus, bien que ce qui a été fait peut être reformé une nouvelle fois). Un archi-diable ne peut rien faire d'autre pendant qu'il donne une forme (car cela requiert toute son attention) et il est donc très vulnérable pendant la durée du processus.

Les échelons dans la progression du pouvoir personnel d'un esprit diabolique font que ses récompenses consistent en l'obtention d'une forme plus puissante et d'une position plus influente. Et au final, un tel esprit, par une croissance continue, s'élèvera jusqu'aux rangs des diables supérieurs, devenant dans l'ordre : un diable du Styx, un malebranche, un diable des glaces et un diable des profondeurs.

La différence essentielle entre les diables inférieurs et supérieurs est que l'esprit de ces derniers sont d'une puissance suffisante (dévotion à la Loi et au Mal, développement mental / psi, libre-arbitre et autodiscipline) pour avoir droit à un nom propre. De la sorte, ces esprits se protègent du caprice des archi-diables, car c'est le nom même de l'esprit ainsi nommé qui détermine sa forme, et donc un esprit donné ne peut pas être expulsé de sa forme, ni transformé en une autre forme diabolique sans son assentiment (bien qu'un archi-diable d'une assez grande force puisse toujours offrir le choix à un autre diable entre sa coopération ou son entière destruction). Ainsi, un diable des glaces sera toujours un diable des glaces ; un archi-diable peut lui donner en remplacement de sa forme perdue une nouvelle forme de diable des glaces ou celle d'une créature inférieure, mais il ne pourra pas lui enlever sa forme sans son accord.

Les diables supérieurs se donnent leur propre nouveau nom quand ils se sont suffisamment développés ; alors, ils cherchent un archi-diable qui veuille bien leur donner une forme plus élevée (typiquement en promettant une loyauté limitée à l'archi-diable en échange de l'accord de cette nouvelle forme). Pour avancer au-delà du statut de diable des profondeurs, il faut avoir une anima (âme ou esprit) d'une trempe loyale mauvaise hors du commun et des pouvoirs affûté à l'extrême – des pouvoirs qui ne pourront faire leurs preuves, et servir au mieux les Enfers, que s'ils sont dotés d'une forme personnelle unique ; par conséquent, la majorité des nobles des Enfers est composée de diables de forme unique et de pouvoirs singuliers, malgré la règle d'uniformité des rangs inférieurs.

Les diables les plus intelligents, et les plus loyaux à Asmodée, sont les conjointes ; le Haut Seigneur n'autorise qu'à quelques esprits loyaux de prendre cette forme, limitant ainsi les risques de trahison, et protège les conjointes de l'attention indésirable des autres diables et autres créatures diaboliques – sous peine de destruction ou d'exil (voir la description de Rumjal dans la **Section des Monstres**). Les conjointes peuvent voir et apprécier la stratégie d'Asmodée, et le considèrent comme un Haut Seigneur juste et adroit, bien plus apte à régner sur les Enfers que les autres archi-diables en seraient capables, exception faite, peut-être, de Méphistophélès. Glasya, fille d'Asmodée et l'une des plus influentes des conjointes, ne voit pas toujours les choses du même œil que son père, mais elle pense et agit de la même façon que lui, et par le fait le soutient sans cesse.

Cependant, aucune conjointe ne peut se permettre d'être suffisante. En comparaison de leur homologue masculin et de subalternes tels que les diables des profondeurs, elles sont relativement faibles en force physique et magique. Leur survie dépend de leur continuelle utilité à Asmodée et à leur partenaire archi-diable, et de rester dans les bonnes grâces du Haut Seigneur. Parmi le nombre des diables uniques « bannis », on trouve certaines diablesses qui seraient prêtes à être élevées à la position de conjointe, pour remplacer une titulaire indésirable ou décédée. Parmi celles-ci, on compte Duskur et Malarea, décrites dans le **Section des Monstres**. Au moins une conjointe, Batna (et son partenaire l'archi-diable Beherit, l'ancien seigneur de Malbolge), a été entièrement détruite par Asmodée pour avoir désobéi à ses restrictions concernant l'élévation des diables.

Asmodée, seul, a le pouvoir et le savoir d'altération des *vrais noms* d'une créature loyale mauvaise ; c'est principalement grâce à ce pouvoir qu'il est devenu maître des Enfers, et cela fait que certains le considèrent comme une divinité. C'est également grâce à ce pouvoir qu'il peut exiler les diables, en mettant fin à leur capacité de répondre aux *invocations*.



Asmodée maintient prudemment son règne sur les Neuf Enfers, et alimente la force de son domaine aussi prudemment, en le gardant réservé et individuellement fort par la limitation du nombre de ses nobles, et en maintenant la loyauté des diables des profondeurs à son égard par la menace d'une destruction ou d'un exil et par la promesse d'une élévation dans l'aristocratie comme récompense de leur fidélité.

Une telle promotion est rare, et n'advient que si un poste devient vacant dans la hiérarchie soit par la destruction, soit par l'exil d'un archi-diable ou d'un diable supérieur unique (dont la majorité sont des ducs). L'exil d'un diable rebelle implique qu'il doit changer de nom et de forme ; le nom sera inconnu des invocateurs du *Plan Matériel Primaire*, la forme sera d'un aspect obscène pour les diables et d'une faiblesse relative – ces deux changements empêchent pratiquement toute évasion du plan de l'exil. Les bannis des Enfers ont été exilés en Averne, et on les désigne collectivement sous le nom des « rebuts de la diablerie », bien que certains soient restés encore très puissants. Notez bien que pour exiler un diable du Styx, un diable cornu, un diable des glaces ou un diable des profondeurs, il faut d'abord le promouvoir à une forme unique ; en général, dans ces cas-là, le rebelle est tout simplement détruit.

Le cadavre d'un diable tué sur un autre plan que l'un des Neuf Enfers commencera lentement à brûler quelles que soient les conditions environnantes de température et d'oxygène, en dégageant d'abord une épaisse fumée huileuse ; puis des flammes d'une couleur allant de l'orangé au vert en passant par le jaunâtre se mettent à jaillir en crépitant ; sans dégager beaucoup de chaleur, elle consumeront la carcasse en un nuage de fumée et une explosion d'étincelles (sur un rayon de trois mètres), ne laissant rien d'autre qu'une âcre odeur de soufre. La combustion commence au 6ème round qui suit la mort, et elle s'achève au 9ème round après que le diable soit tué (du moins sa forme physique).

Un sort de *nécromancie* lancé sur un diable à l'extérieur des Enfers sera sans effet. S'il est lancé sur le cadavre d'un diable qui fut tué dans les Enfers (les dépouilles diaboliques ne se consument pas spontanément dans les Enfers, mais elles pourrissent normalement, et sont en général rapidement dévorées par les charognards), une *nécromancie* mettra le lanceur de ce sort directement en communication avec l'archi-diable qui règne sur ce plan des Enfers (et au cas où ce dernier a lui-même été tué, en communication directe avec Asmodée en personne). Cette communication s'établit quel que soit l'endroit où se trouve l'archi-diable et quoi qu'il soit en train de faire à ce moment-là ; l'archi-diable entendra toutes les questions (et tous les autres mots prononcés par le lanceur du sort pendant que la durée de celui-ci – durée qui reste normale) et il peut – il n'y est pas obligé – répondre, ou dire autre chose à la place, que ce soit un message, un ordre, une menace, mais en aucun cas cela ne pourra être un sort.

Tous les diables supérieurs uniques (y compris les archi-diables) qui voient leur forme détruite sur un autre plan que celui de leur résidence, fuiront le lieu et le plan où ils ont été tués, sous forme d'esprit désincarné, et traverseront le *Plan Astral* pour revenir sur leur plan d'origine. Une fois arrivé, ils peuvent prendre le contrôle de n'importe quel lémure, expulser l'esprit qui l'occupe et s'approprier sa forme. Les diables supérieurs endurent neuf décades de tourment sous forme de lémure avant de se voir rendre leur ancienne forme. Les archi-diables peuvent lentement muer pour retrouver leur forme originelle, mais il faudra attendre une décade avant que ledit archi-diable retrouve la capacité de quitter son propre plan librement.

Voyager sur le Styx

Récemment de nouvelles lumières ont été portées sur la rivière Styx (MANUEL DES MONSTRES II, p. 28, *Dæmon (Charon)*), ce cours d'eau coule à travers tous les *Plans Inférieurs*, avec des affluents qui irriguent les strates supérieures de Pandémonium, des Abysses, du Tartare, de l'Hadès, de la Géhenne et de l'Achéron, et débouche sur l'océan de Stygie, la cinquième strate des Enfers. La rivière Léthé de Nessus, ultime strate des Neuf Enfers, pourrait bien être l'un de ses affluents, mais les eaux du Léthé ont des effets légèrement différents de ceux du Styx (voir plus haut, **Les Neuf Enfers**).

Bien que le Styx semble être un fleuve profond, rapide et infranchissable (à aucun point il n'est guéable), ses eaux ne vont pas « quelque part » ; sa ou ses sources n'ont jamais été trouvée(s), et bien qu'il coule dans un sens ou dans un autre (ne gardant le même sens que dans un plan donné), il ne se tarit jamais ni n'entre en crue. Un voyageur embarqué pour la Stygie remarquera qu'il descend des montagnes, coulant de moins en moins vite, et se déverse dans un marais puis dans un océan apparemment sans limite, mais Charon ou un charonadæmon conduira bonnement son esquif à travers les marais et passera vers un autre plan sans avoir à remonter le courant vers les montagnes entourant la Stygie. D'une façon tout aussi confondante, un bateau sur le Styx pourra passer d'un plan à l'autre aléatoirement, et arriver en Achéron ou au Pandémonium, ou ailleurs, dans n'importe quel ordre – il faut bien connaître le Styx et ses embranchements pour passer d'un *Plan Inférieur* à un autre sans se tromper (toujours sur la strate supérieure de ces plans, sauf en ce qui concerne la Stygie). Mais seuls Charon et ses les charonadæmons sont assez familiers avec le Styx pour ce faire. Il est également attesté que des bras du Styx entrent dans le *Plan Astral*, l'*Ether* et dans les *Plans Matériels Primaires*, et que Charon et ses sbires, sur leur embarcation, peuvent y pénétrer librement sans tenir compte des courants ou du nombre de plans traversés.



Sachez que Charon et les charonadæmons sont immunisés aux effets des eaux du Styx (ou du Léthé, s'ils s'y mouillent), et que s'ils sont attaqués par un passager, ou si un passager cherche à lui voler ses biens – y compris à lui reprendre son obole – le batelier dæmoniaque fera chavirer délibérément son vaisseau et le remorquera plus loin – car Charon et ses charonadæmons sont d'excellents nageurs (VD 36 m) et sont capables de *respiration aquatique* et de *marche des eaux* (VD 36 m) ; de même ils n'ont aucun scrupule à rompre des contrats dont l'autre partie a déjà violé les termes – Charon récupérera son trésor, remettra son esquif à flot, chassera ses anciens passagers et fera voile vers d'autres horizons. Des passagers pourraient donc bien se retrouver échoués sur une berge. Toutefois, ils peuvent tout recommencer de zéro, s'ils parviennent à gagner suffisamment de richesses ou à faire un sacrifice acceptable (voir le MANUEL DES MONSTRES II, p. 29), et appeler de nouveau Charon ou un charonadæmon ; Charon et ses serviteurs ne sont absolument pas rancuniers et, tant que l'obole est payée, ils reprendront à leur bord des créatures avec lesquelles ils se sont précédemment battus.

Charon et les diables s'ignorent royalement. Charon et les charonadæmons n'adresseront jamais la parole à un diable et ne l'attaqueront jamais. Seuls les archi-diables ou des diables supérieurs hèleraient un de ces bateliers ou oseraient s'attaquer à lui ou à ses passagers. Si ce dernier cas se présente, Charon (ou un charonadæmon) cherchera d'abord à se défendre (mais pas ses passagers) et à *changer de plan* via le Styx sans plus attendre. L'esquif de nos dæmons ne semble pas vulnérable aux attaques à base de feu ou de froid (et à la plupart des sorts offensifs).

En ce qui concerne donc l'Enfer, la route d'accès la plus aisée pour les Enfers est d'emprunter le Styx, car on peut trouver ce dernier sur le *Plan Matériel Primaire*, et une fois l'obole payée, une voie supposée périlleuse est ouverte. Le Styx fait d'abord étape en Averne avant de passer en Stygie et de continuer par la suite sur d'autres plans. Aucun diable, hormis un diable supérieur ou un archi-diable, ne portera la main sur le

nautonier ou sur un passager tant que celui-ci reste à bord, mais il ne se retiendra plus quand le passager mettra pied à terre en Averne ou en Stygie – on a souvent vu des diables inférieurs s'embarquer à leur tour pour suivre un passager et attendre que ce dernier veuille bien descendre à quai. Un diable supérieur ou un archi-diable qui attaque des passagers – chose qui arrive dans les cas où ces passagers sont en train de fuir avec des trésors appartenant à l'archi-diable ou au diable supérieur (ou à son maître) – ignorera Charon ou le charonadæmon, qui l'ignorera également en retour, poussant fermement sur sa perche, tandis qu'à ses côtés ses passagers se font massacrer ou emporter par-dessus bord. De telles attaques endommagent rarement le bateau, ni ne le renverse – si cela devait arriver, *alors* Charon ou le charonadæmon contre-attaquerait.

Toute personne appelant un esquif pour s'échapper des Enfers constatera que le nautonier ne se battra pas pour elle ni ne chargera à bord une quelconque cargaison – à l'exception de son obole – mais ne voudra pas non plus perdre son temps ni attirer trop l'attention. Les diables inférieurs n'oseront pas attaquer des personnes en train de négocier avec Charon ou un charonadæmon, ou en présence du nautonier, sauf en restant à distance (c'est-à-dire, au moyen de projectiles ou de sorts). Jamais Charon ou un charonadæmon ne prendra un passager « à crédit » ou avec la promesse d'être payé une fois arrivé à destination – si vous ne pouvez pas payer l'obole d'entrée de jeu, vous ne serez pas admis à bord. Sachez que les charonadæmons ne prennent pratiquement pas de diable à leur bord – car seuls les diables du Styx (voir la **Section des Monstres**) peuvent se rendre sur les autres *Plans Inférieurs* en usant du pouvoir transplanaire du Styx, d'où leur nom.

Les nautoniers du Styx acceptent les créatures loyales mauvaises non diaboliques, si l'obole est payée, incluant les achaerai, les barghests, les dæmons, les chats de l'Enfer, les molosses sataniques, les hordlings, les méphites et les rakshasas. Notez que le nautonier ne fera pas la police entre ses passagers ; s'ils se bagarrent, cela n'est pas son affaire, à moins qu'il soit attaqué ou qu'on s'en prenne à son bateau. Ainsi, un groupe d'aventuriers humains pourrait bien se retrouver assis en compagnie d'une paire de diables du Styx – ou bien en train de les combattre sauvagement dans une fragile petite barque !

Les montures, palefrois de la nuit compris, sont difficiles à convoyer. Elles doivent avoir les yeux bandés et être couchées au fond du bateau. En outre, pour la gêne occasionnée et la place réquisitionnée, Charon et ses charonadæmons demande le triple du prix pour ce genre de créatures, en plus de celui de leur cavalier (ou propriétaire, s'il s'agit d'une bête de somme). Si un bateau n'a plus assez de places de libres quand il répond à l'appel, le groupe doit le laisser repartir et en appeler un autre, ou bien se séparer ; aucun nautonier n'évincera un passager qui n'est pas encore arrivé à destination pour faire de la place à un autre. S'il faisait cela, presque plus personne ne voudrait de ses services, et cela est donc une règle d'or : même si un charonadæmon a l'intention de trahir plus tard un passager en le conduisant au mauvais endroit ou en le menant vers une embuscade, il ne le forcera jamais à descendre à moins que ledit passager se mette à l'attaquer. Si un nautonier accoste en un lieu que les passagers savent n'être pas le bon, et qu'ils refusent de débarquer, il ne les attaquera pas (sauf en cas de légitime défense), mais attendra un certain temps, et si les passagers attendent aussi patiemment, il repartira vers la bonne destination (s'ils semblent trop forts pour les vaincre) ou vers une autre mauvaise destination ou embuscade (s'ils semblent faibles). Un nautonier n'attaquera jamais le premier. Par contre, Charon lui-même ne trahira jamais ses passagers en les conduisant vers une embuscade ou à une mauvaise destination.

Il convient de mentionner une autre route pour les Enfers : Pazuzu (voir le MANUEL DES MONSTRES II, p. 41) transportera son invocateur (un serviteur ou quelqu'un qu'il espère faire son serviteur de cette façon) aux Enfers en échange d'un service à accomplir dans les Enfers, ou ultérieurement – habituellement, comme on fait également appel à lui pour le voyage retour, cela revient à lui devoir deux faveurs ! (Une façon moins onéreuse de s'aventurer dans les Enfers pourrait consister à utiliser Pazuzu pour y aller, et Charon ou un charonadæmon pour en revenir. Il vaut mieux éviter les heures de pointes.)

Notes pour le MD

En conclusion, je souhaite attirer l'attention des Maîtres de Donjon sur la façon de jouer les diables, car ces derniers sont trop souvent mal utilisés. Les légions des Enfers peuvent sembler numériquement faibles quand on les compare au nombre des gobelinoïdes, des humains et des démons, mais elles sont en revanche puissantes et nombreuses comparées à un groupe d'aventuriers – voire même à une armée d'envahisseurs. Les personnages joueurs qui pénètrent en Enfers devront se frayer un chemin à travers l'ensemble des légions d'un archi-diable (des milliers de diables, organisés, fanatiquement enthousiastes et / ou emplis de la crainte du châtiment s'ils font défaut, et se battant sur leur « terre natale ») avant de pouvoir seulement se trouver en présence de l'archi-diable (à moins que le groupe possède le talisman dudit archi-diable). Aucun joueur ne devrait pouvoir se vanter d'avoir un personnage qui ait assassiné Asmodée en personne dans sa salle du trône de Nessus, ou qui ait d'une autre façon été plus malin qu'un archi-diable !

La tendance péniblement répandue de mésuser des diables et d'autres monstres puissants, consistant à permettre aux joueurs de les vaincre trop facilement, dévalorise complètement toute campagne d'**AD&D**, et annule au final aussi bien l'intérêt des personnages joueurs que la fierté qu'ils retirent de leurs accomplissements dans le cadre de cette campagne. Gardez à l'esprit également qu'aucun PJ ou PNJ, quelle que soit son érudition, ne connaîtra jamais complètement et précisément les pouvoirs des diables et les détails des Neuf Enfers tels que présentés dans le présent volume : toutes les informations sur les diables devraient être fragmentaires, déformées et souvent follement

inexactes. Ceux qui sont à la recherche de ce genre de savoir pourraient bien également attirer l'attention des agents diaboliques (voir ci-dessus).

Il faut bien se dire que tout trésor dérobé en Enfer sera activement recherché par les diables et leurs agents (à la fois pour restituer le bien à son propriétaire et pour mettre à mort ceux qui ont eu l'audace de l'en délester), et que les gemmes trouvées dans les enfers dans leur état naturel ne ressemble pas à des gemmes ouvragées et polies ; une expertise poussée (possession de la compétence en joaillerie, ou connaissance d'un mineur nain) est requise rien que pour les identifier.

La science des sujets diaboliques progresse sans cesse – et ne sera probablement jamais complète. Sans doute y a-t-il des choses que les hommes feraient mieux d'ignorer, et on peut être sûr que nombreux seront ceux qui perdront la vie en essayant d'en savoir d'avantage – car les secrets qui restent à découvrir se trouvent au cœur de la nature et des machinations des Neuf Enfers, et l'homme sage et sain d'esprit sait se tenir éloigné de ce genre de choses.

Où dîner le soir en Enfer ?

Guide des restaurants rapides des *Plans Inférieurs*[6]

« Je désespère, Elryk. Nous errons dans les Enfers depuis maintenant des semaines et nous n'avons toujours pas rencontré un seul de ces fichus diables. Ta pauvre épée noire doit mourir de soif !
- Ah, Tristeprune, ils se carapatent à tire d'aile quand ils nous entendent hurler comme des banshees – mais je crains que nous ayons sous peu un problème, plus grave…
- Quel est ce magnifique défi, Elryk ?
- Nous allons manquer de ces bonnes vieilles rations de fer. Il va falloir repasser de l'autre côté du Styx pour en chercher de nouvelles ! »

Le souci d'Elryk est légitime et trop répandu. De nombreux aventuriers, au beau milieu d'une fructueuse campagne contre les méchants diables, ont été confrontés au problème dramatique de l'épuisement des provisions de bouche. Si le personnage retourne sur le *Plan Matériel Primaire* par des moyens normaux, les diables l'attendront à son retour aux Neuf Enfers. La *téléportation* interdimensionnelle est dangereuse et les *souhaits* ou magie semblable sont rares. Un clerc ne peut lancer une *manne* qu'un certain nombre de fois. Par conséquent, la meilleure solution semble être de trouver soi-même sa nourriture au sein des Neuf Enfers.

Récemment, une copie du périodique des gourmets infernaux, *Le Gore et Mille Os*, a été retrouvée sur le *Plan Matériel Primaire*. On y trouve une liste des meilleures tables des Neuf Enfers.



Les seuls établissements aux prix relativement raisonnables dans les Enfers sont les restaurants d'une chaîne franchisée connue sous de nom de *Chez Maughdonnell*. Dirigée par un diable nommé indifféremment Reynaud ou Ronnell, les enseignes de ces tavernes peuvent se trouver pratiquement partout dans les royaumes infernaux. Selon le sage Hel-Münster, elles ne démentent pas leur devise d'être « bonnes à s'en lécher les pseudopodes ! » Trouver un de ces établissements n'est pas difficile – cherchez simplement deux arches, ayant la couleur du soufre, jointes par une de leur base et dessinant comme deux collines. Sans aucun doute, *Chez Maughdonnell* sont les restaurants les plus fréquentés des *Plans Inférieurs*.

On trouve en façade de chaque restaurant une barre d'attache très pratique pour les animaux. Cependant, il est déconseillé de laisser sa monture ici, vu que c'est là que la cuisine vient se fournir en viande pour ses clients les plus exigeants. A l'intérieur de la taverne, les personnages sont accueillis par un nonservus (voir l'article correspondant dans la **Section des Monstres**). Toute personne de moins de 2,10 m est placée dans une chaise

[6] Note du Traducteur : certes, cet article est un poisson d'avril du DRAGON MAGAZINE, mais il est bon parfois de rire, même en Enfer.

haute pour enfant, où il pourra recevoir une petite surprise telle qu'une *pierre de l'Enfer* factice pour toute commande de 10 po ou plus. Les menus enfants sont généralement accompagnés de bâtonnets de Khassdal et d'un gobelet de Dégheula – les personnes de plus grande taille doivent commander séparément.

Les plats les plus courants de ces chaînes de restauration rapide sont le burger de vache de l'Enfer et le filet o' sahuagin. Si un personnage ne précise pas que son burger doit être au steak, il peut souffrir de violentes crampes d'estomac pendant deux jours (jet de protection contre le poison pour chaque jour, avec les effets, en cas de réussite ou d'échec, identiques à ceux d'un sort de *symbole de souffrance*). Les « steak burgers » coûtent 5 po de plus que le prix de base de 8 po pour des burgers « normaux ». Les bâtonnets de Khassdal, un puissant laxatif, sont vendus séparément au prix de 4 po. En ce qui concerne les boissons, la bière bon marché (2 po par chope de 4 litres) est la seule alternative au Dégheula, infecté de microbes, à 3 po le gobelet. Si vous voulez commander d'autres plats, il faudra débourser un pot-de-vin de 20 po et attendre 1 – 6 heures avant d'être servi.

Les clients diaboliques réguliers en ces lieux n'apprécient pas que des humains viennent y manger. Comme toutes les armes doivent être déposées à l'entrée, les bagarres se finissent avec de la magie et de la nourriture. Le Dégheula qui touche une cible (portée de 10 m) l'aveuglera pour un round et causera 2 points de dégâts dans le même round et de violents vomissements (JP contre le poison pour éviter). Cependant, toute personne sur la trajectoire entre le lanceur et la cible se voit aspergée et subit la moitié des effets, quelle que soit le résultat de l'attaque. Les burgers de vaches de l'Enfer, durs comme de la pierre, font des projectiles identiques aux billes de fronde (portée de 30 m) ; et les dents que l'on trouve dans un filet o' sahuagin peuvent être lancées comme des fléchettes normales. Si la magie est utilisée, les biens appartenant au restaurant ne doivent pas être endommagés. Sinon, deux nonservi attaquent chaque personne coupable et la jettent dehors dans la fosse à ordures la plus proche. Les infortunés aventuriers subissant ce sort reçoivent 2 – 8 points de dégâts en s'empalant sur des os acérés et s'évanouissent pour 3 – 12 heures à cause de l'odeur (pas de JP).

Bien que certains sages très érudits jugent que l'on mange *Chez Maughdonnel* « aussi bien que chez Juiblex », Hel-Münster insiste sur le fait que les aventuriers humains affamés ne trouveront pas meilleur choix dans les Neuf Enfers. En tout cas, pour ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir des tables comme « 13 », ce sera le seul choix.

Huit Questions Diaboliques

… avec les réponses que même Titivilus ne donnerait pas

Depuis la publication de l'article sur les Neuf Enfers dans les numéros 75 et 76 de DRAGON MAGAZINE, de nombreux lecteurs ont posé des questions très pertinentes sur les diables et leurs royaumes infernaux. Je vous remercie tous pour votre enthousiasme et votre intérêt, et j'ai essayé de répondre à toutes les demandes dans le chapitre précédent : ***Les Neufs Enfers revisités***, ou dans le format question-réponse qui va suivre.

La question qui revient sans cesse est : pourquoi n'ai-je pas inclus Satan / Lucifer / le GRAND DIABLE de la mythologie chrétienne et des récits religieux ? Pour faire simple, je ne l'ai pas fait parce que M. Gygax ne l'a pas fait, et que j'ai essayé, autant que faire se peut, d'adhérer aux **Règles Officielles d'AD&D**. Les raisons qui le poussèrent à exclure Satan lui appartiennent ; en ce qui me concerne, du point de vue du concepteur de jeu, j'ai estimé qu'il n'y avait pas de place dans le système d'**AD&D** pour un diable plus puissant qu'Asmodée. Les forces (peu nombreuses) du Bien ont déjà assez de souci comme cela sans qu'on fasse encore pencher la balance plus avant du côté diabolique. Pour les MD désireux d'un diable qui puisse être directement impliqué dans les affaires du *Plan Matériel Primaire*, je vous renvoie à Gargoth qui est décrit dans la **Section des Monstres**.

Un certain nombre de lecteurs ont demandé des cartes spécifiques ou des descriptions géographiques des Neuf Enfers, avec tables de rencontre. Aucune n'est fournie, pour deux raisons : afin de permettre au MD de détailler les Enfers comme il l'entend et afin d'en faire (sans jeu de mots) vraiment un territoire inconnu pour les joueurs et leurs personnages. (Je n'ai pas non plus le temps, ni DRAGON MAGAZINE l'espace, pour rendre justice aux Enfers en la matière. Notez que chaque plan des Enfers pourrait être aussi vaste que le *Plan Matériel Primaire*, dans lequel notre planète n'est qu'une minuscule partie !)

Un certain nombre de lecteurs ont aussi demandé des explications sur les personnages qui tuaient des diables : oui, ils peuvent le faire, avec les points d'expérience gagnés selon les indications du GUIDE DU MAITRE. La plupart des ducs rapportent en moyenne 8 000 PX + 18 / pv s'ils sont des diables des profondeurs, et jusqu'à 10 000 PX + 20 / pv s'ils sont plus forts[7] ; les PX gagnés sont multipliés par 10 si le diable est effectivement tué sur son plan d'origine. Mais notez bien, toutefois, que les diables savent qu'ils seront anéantis pour toujours s'ils sont tués sur leur plan, et ils feront tout pour que le combat se passe ailleurs. Si un archi-diable est détruit définitivement, un autre diable prendra sa place : tous n'attendent que ça !

Les personnages joueurs loyaux mauvais (ou, en l'occurrence, ceux de n'importe quel alignement) qui tuent un diable ne sont pas transformés, ni promus à sa place ; et aucun PJ ne sera assez fort pour supprimer tous les diables des Enfers. Pas même les dieux ne peuvent accomplir cet exploit, sinon cela aurait été fait depuis longtemps. D'un autre côté, un groupe d'aventuriers, qui tente de rester caché et d'éviter les archi-diables, n'est tout simplement pas assez important (dangereux) pour battre le rappel de toutes les défenses des Enfers – si bien qu'on ne doit pas craindre qu'Amduscias et ses 29 compagnies d'abishaï soient sur le pied de guerre et en complète tenue de combat pour accueillir tous les visiteurs de l'Averne.

Quelques erreurs se glissent toujours dans chaque article (quand j'en ferai un parfait, je prendrai sûrement ma retraite) : j'avais changé le genre de Sekolah de mâle en femelle et j'ai complètement oublié de le faire apparaître dans l'article (voir *Out on a Limb* du DRAGON MAGAZINE N°77), j'ai réussi à transformer le sort de niveau 2 de magicien « irritation » en « invitation » dans les **Altérations pour la magie** du chapitre précédent, et d'une façon qui m'échappe le mot « glaces » disparut des types de diables que Baalphegor peut invoquer.[8]

Un autre problème de cohérence : l'article original de M. Gygax (N°75) fit de Baftis la conjointe de Baalzebul, aussi fis-je de même. (Note de l'éditeur : Ed a pu jeter un œil à l'avance sur le manuscrit de M. Gygax pendant la préparation de son propre article afin que les deux textes soient aussi compatibles que possible.) Cependant, le MANUEL DES MONSTRES II ne mentionne pas du tout Baftis, et fait de Bensozia (la pauvre !) la conjointe d'à la fois Asmodée et de Baalzebul. Hmmm… il est sans doute arrivé quelque chose à Baftis, mais je préfère en l'occurrence me référer à l'article original de M. Gygax, en me fondant, de plus, sur l'idée (partagée par plusieurs lecteurs qui se sont interrogés sur ce point) qu'Asmodée ne partagerait pas sa conjointe avec quelqu'un d'autre – même si cela lui donnerait une alliée / espionne dans la cour de Baalzebul ; le Haut Seigneur ne pourrait pas garantir que Baalzebul ne l'utilise pas contre lui. (J'attends une notice officielle sur cette question, mais pour les puristes – *soupire* – le MANUEL DES MONSTRES II a la préséance en tant que source officielle. J'en déduis que Baftis est morte…)[9]

Beaucoup de lecteurs ont également posé des questions de fonds sur les Enfers, et je vais tâcher d'y répondre ici dans le même esprit.

---

[7] Note du Traducteur : j'ai repris cette méthode pour calculer les PX de tous les ducs de l'Enfer, et, pour être cohérent, recalculé les PX des ducs de l'Enfer qui étaient déjà parus dans le MANUEL DES MONSTRES II.

[8] Note du Traducteur : ces erreurs ont été corrigées dans la traduction du présent manuel.

[9] Note du Traducteur : nous ressuscitons Baftis et nous nous rallions à la position d'Ed Greenwood sur ce point en nous basant également sur l'article de Gary Gygax qui mentionne Baftis comme conjointe de Baalzebul.

1. Quelle est la taille d'une compagnie de diables ? Comment est-elle organisée ?

Une compagnie de diables est l'unité « standard » de l'organisation militaire des Enfers ; elle est composée de 333 diables identiques spécifiant ainsi le type de compagnie dont il s'agit. Son organisation est la suivante : 10 diables sont sous l'autorité d'un « décurion » ou *kohora*, comme on l'appelle officiellement en Enfer, et 10 de ces derniers dépendent à leur tour d'un « centurion » ou *akkrabar*. Ceux-ci, enfin, se trouvent sous l'autorité directe du duc ou du diable unique qui est responsable de la compagnie (les liaisons sont établies par l'intermédiaire de messagers – méphites et diables épineux – mais ordinairement, les officiers font leur rapport en personne afin de réduire les risques de trahison et de tromperie).

Nous avons donc 300 « fantassins », 30 kohoras et 3 akkrabars, en plus du commandant, dans une compagnie normale. L'armement, les tactiques et l'efficacité réelle des compagnies diaboliques varient selon le type de diables et leur commandant. Les capacités réelles des compagnies sont également variables car elles sont souvent en sous-effectif, mais toutes les compagnies ont des troupes de réserve et des cadres instructeurs. Pendant les combats, tous les kohoras sont d'un rang hiérarchique égal (un diable « fantassin » obéira au dernier ordre donné par n'importe quel kohora, à moins qu'un akkrabar ou son commandant ne le contredise ou lui donne un ordre différent) ; et il en est de même pour les akkrabars : ils sont d'un rang égal, ils collaborent pour se défendre mutuellement et ils rendent compte à leur commandant dès que nécessaire – en général, un seul délégué fait son rapport pour la compagnie, car un commandant est à la tête de nombreuses unités.

Un petit nombre de compagnies (les diables des profondeurs aux ordres de Hutijin, par exemple) ne se conforment pas à ce schéma hiérarchique, mais elles sont constituées d'individus qui sont tous sur un pied d'égalité (les « compagnies » de diables de profondeurs obéissant à Hutijin sont d'une taille dix fois moindre que celles décrites ci-dessus, ne comptant que 33 nobles chacune ; on pense également que les compagnies de malebranches de Baalzebul sont d'un effectif d'un tiers de la normale, c'est-à-dire qu'elles sont composées de 111 malebranches chacune). Quelques sages estiment qu'en ce qui concerne les diables « mineurs » (nupperibos et épineux), on doit en recruter 666 pour former une compagnie.

Plusieurs compagnies (quel que soit leur nombre) forment une « légion ». Tout rassemblement de forces appartenant à plus d'un archi-diable est un « ost ». L'expression « L'Ost des Enfers » désigne collectivement la mobilisation de toutes les forces militaires des diables. C'est un terme théorique ou purement formel, car un tel rassemblement de tous les diables ne verrait jamais le jour.

2. La description des diables Titivilus et Malphas indique qu'ils ont d'étranges capacités pour pervertir le sens des mots et pour tromper leurs auditeurs, en employant notamment des talents de télépathie pour ce faire. Comment le MD peut-il gérer cela dans le jeu ?

Titivilus est comme un avocat d'affaires, ou un MD devant statuer sur la formulation d'un sort de *souhait* – il cherche toujours toutes les interprétations possibles ou tous les non-dits dans les promesses faites et autres déclarations. Comme de nombreux politiciens, il donne rarement une réponse définitive ou une position claire, mais il donne l'*impression* de le faire en se servant de mots tels que « inopérant », « déterminisme », « autorité », « conclusif » et « apparemment », et d'expression telles que « à l'étude » et « à ce jour ». Il emploiera du jargon et des phrases archaïques – un MD peut inventer ou recycler des circonlocutions ou des termes techniques et leur donner une signification nouvelle quand il joue le rôle de Titivilus ; les paroles de Titivilus n'ont généralement pas le sens qu'on croit pouvoir leur donner.

Titivilus aime les jeux de mots, les argumentations qui se mordent la queue, les débats philosophiques et tout autre moyen de plonger son auditoire dans la confusion ; il adore également être hermétique. Il se pourrait bien qu'il s'*autométamorphose* sous la forme d'un sage ou d'une sorte de mystique, en protégeant sa tromperie avec un sort de *désinformation* et déblatérer des prophéties ineptes ou fausses (ou bien il pourrait encore incarner une divinité si un sort de *communion* est lancé sans succès dans les environs).

Malphas, en revanche, veut apparaître honnête. Sous sa forme humaine ou d'oiseau, il se servira de son pouvoir de *langues* pour converser avec les étrangers, employant l'*ESP* pour les connaître mieux, anticiper leurs questions et leur répondre en accord avec leurs attentes et leurs craintes pour qu'ils croient qu'il est bien ce pour quoi il souhaite qu'on le prenne. Malphas n'a pas de cornes, ni de queue, ni de griffes, ni d'autres attributs physiques diaboliques, et il peut aisément se faire passer pour un humain inusuel d'une beauté frappante ; seuls ses yeux aux pupilles rouges trahissent son origine.

Tous les diables peuvent communiquer avec n'importe quelle créature grâce à une forme limitée de traduction télépathique. Malphas, et plusieurs autres diables uniques, peuvent utiliser le pouvoir de *langues* pour avoir suffisamment d'aisance dans un langage afin de faire croire à son interlocuteur qu'il s'agit de la langue maternelle du diable. Malphas peut utiliser en outre son *ESP* pour donner l'impression qu'il est, par exemple, un autre membre de la même guilde ou du même groupe, ou un « ami d'un ami ». Il est capable de fournir un mot de passe ou d'autres signes secrets qui lui seront demandés en les « répétant » directement depuis l'esprit de celui qui l'interroge au moment où ce dernier formule sa question.

Les tromperies de ces deux diables sont donc une affaire de comportement intelligent et d'utilisation adéquate de leurs pouvoirs, et non pas une affaire de manipulation magique ou psi de l'esprit des autres. Nos deux diables tenteront de tromper quand cela leur est profitable (pour soutirer des informations ou obtenir l'aide d'une créature), mais ils ne s'en donneront souvent même pas la peine ; ils n'auront pas besoin de jouer des tours à une demi-douzaine d'aventuriers, par exemple, une fois qu'ils auront déjà épuisés tous les intérêts qu'offrent ces individus.

3. Arioch, le serviteur de Dispater, est-il le même Arioch mentionné dans les romans fantastiques bien connus de Michael Moorcock ? Si oui, pourquoi Arioch est-il un diable si secondaire ? Si non, pourquoi ont-ils le même nom ?

Arioch, le vengeur de Dispater (décrit dans la **Section des Monstres**, ci-après, et mentionné dans le MANUEL DES MONSTRES II) et Arioch, le Chevalier des Epées et Seigneur des Enfers (de la série du Champion Eternel de Michael Moorcock, et en particulier *Le Chevalier des Epées* des livres d'Elric) sont deux êtres bien différents.

Certes, il n'y a pas de raison pour que deux êtres ayant le même nom n'existent pas (si un MD choisi d'intégrer l'Arioch de Moorcock dans sa campagne). Dans ce cas, nous aurons deux Arioch parce que M. Moorcock et M. Gygax ont apparemment puisé aux mêmes sources pour baptiser une entité maléfique de grande puissance. Pour d'autres exemples d'homonymie, bien que ce soit pour d'autres raisons, consultez les descriptions d'Azazel et de Dagon dans la **Section des Monstres**.

4. Qu'est-ce qui empêche certains archi-diables de s'entre attaquer pour conquérir d'autres plans des Neuf Enfers ?

En un mot : la peur. Aucun archi-diable n'est suffisamment fort pour en attaquer un autre sans qu'il en subisse de douloureuses conséquences ; tous craignent d'être détruits ou vaincus et d'être exilés ou rétrogradés. Asmodée a déclaré qu'il détruirait tout diable qui commencerait une guerre pour une raison qui ne soit pas satisfaisante pour le Haut Seigneur – et il est tout à fait capable de mettre sa menace à exécution car il connaît tous les noms véritables de tous les diables supérieurs.

En outre, chaque archi-diable vit avec une incertitude, ne sachant pas précisément le nombre des autres créatures qui connaissent son nom véritable, ni lesquels (ni leur nombre) de ses serviteurs se révèleront, lors d'un conflit déclaré, plus loyaux à un autre archi-diable.

De même, les archi-diables sont pratiquement tous sur un pied d'égalité ; aucun d'entre eux n'est absolument sûr de pouvoir en vaincre définitivement ou en détruire un autre, et ils ne commandent pas assez de forces militaires pour se permettre de s'étendre (en déployant leurs troupes sur plus d'un plan) sans fragiliser sensiblement leur mainmise sur leur propre plan. Par exemple, Baalzebul est déjà fortement occupé rien qu'en devant garder son emprise sur Malbolge et Maladomini – un emploi à temps plein qui consume la plus grande partie de son temps et de son énergie ; il est trop occupé, et trop prudent (voir ci-dessous), pour lancer un assaut sur un des archi-diables plus faibles que lui.

Les batailles de ce genre, quand elles ont lieu, sont traditionnellement menées en Averne ; ou sur un endroit approprié en Géhenne, Hadès et / ou Achéron. Il s'agit d'une des règles du régime actuel que tous les archi-diables répugneront à enfreindre – et ce n'est que par l'obéissance à ces lois que le fort peut continuer à dominer ses congénères plus faibles (les innombrables multitudes de diables d'un statut inférieur à celui d'archi-diable) ; si l'un d'eux ne respecte pas la règle, tous les archi-diables se retrouvent menacés, si bien qu'ils se retourneront tous contre le transgresseur. Les diables peuvent se déplacer librement à travers les Enfers, mais cela ne veut pas dire que les archi-diables s'envoient sans arrêt des armées diaboliques les unes contre les autres ; les Neuf Enfers sont le royaume de l'autoritarisme et du complot ; les batailles ouvertes ont lieu entre les diables inférieurs, ou contre les envahisseurs ou les lémures. Les archi-diables évitent d'être entraînés dans un conflit direct avec un de leurs semblables ; ils préfèrent leur situation actuelle à la mort ou à une plus grande déchéance.

5. Combien de dés de vie a un archi-diable, pour déterminer son jet d'attaque et son niveau de lanceur de sorts ? Seuls les points de vie sont indiqués dans les descriptions.

Pour trouver les dés de vie d'un archi-diable (ou de toute autre créature dont la description n'indique que les points de vie), divisez le nombre de ses points de vie par 4,5 (le nombre moyen de points de vie obtenu avec un dé à 8 faces) et arrondissez toutes les fractions à l'inférieur pour obtenir le nombre entier de DV correspondant.[10] En règle générale, la plupart des membres de la hiérarchie des Enfers ont 13 DV ou plus (les diables des profondeurs, qui composent la majorité des ducs, en ont 13) ; un petit nombre de diables uniques peuvent employer certains pouvoirs magiques à la manière d'un lanceur de sort d'un niveau légèrement différent du total de leurs dés de vie, au choix du MD. L'examen

[10] Note du Traducteur : ici, j'avoue m'être écarté des préconisations d'Ed Greenwood, car sa méthode de calcul engendre une inflation du nombre de DV des diables majeurs et uniques. D'une part, Tiamat, avec ses 128 pv est considérée comme ayant 16 DV (soit 8 pv / DV), d'autre part, un diable qui a une moyenne de 4,5 pv par DV serait finalement assez faible (58 pv pour un diable des profondeurs, par exemple) et ne pourrait pas survivre bien longtemps dans le monde sans pitié des Enfers (à moins d'avoir plus de 20 DV, d'où cette inflation…). C'est pourquoi, pour calculer le nombre de DV d'un diable majeur ou d'un noble, j'ai choisi le chiffre évocateur de 6,66 pour diviser le nombre de ses pv afin d'obtenir celui de ses DV, en arrondissant toujours les fractions au supérieur. Les résultats sont très satisfaisants dans le cadre des **Règles Avancées de Donjons & Dragons**.

des descriptions spécifiques de nombreux diables dans la **Section des Monstres** montrera plusieurs exemples de ce genre de cas.

Par exemple, Phongor possède 129 points de vie, ce qui se traduit par 28 dés de vie ; son attaque par *poigne électrique* inflige 29 – 36 (1d8+28) points de dégâts. Baalphegor a 82 points de vie, soit l'équivalent de 18 dés de vie, ainsi son attaque par *chaîne d'éclairs* provoque 18d6 points de dommages à sa cible primaire.

6. Dans les *Modifications de Règles dans les Enfers*, **le sort de magicien *corde enchantée* permet d'atteindre une strate adjacente des Enfers pour son espace extra-dimensionnel. S'agit-il d'une strate plus haute ou plus basse ? Peut-il être utilisé pour quitter les Enfers quand il est lancé en Averne ou Nessus ? Les PJ peuvent-ils aller d'un plan des Enfers à un autre au moyen de ce sort ?**

Quand une *corde enchantée* est employée dans les Enfers, cela crée en réalité (en haut de la corde) un *seuil* qui ouvre un passage soit vers une strate plus haute, soit vers une strate plus basse. Sur tous les plans hormis l'Averne et Nessus, il y a 40 % de chance qu'il s'ouvre sur la strate inférieure, et 60 % de chance pour qu'il s'ouvre sur la strate située juste au dessus ; ce résultat n'est pas sous le contrôle du magicien. Quand elle est lancée en Averne, la *corde enchantée* s'ouvre toujours en dessous dans la strate de Dis, et lancée dans Nessus, elle ménage toujours un *seuil* pour le haut vers Caïna.

De tels *seuils* ne durent que tant que dure le sort – ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé par tout diable qui en a le pouvoir – et même s'il est lancé successivement au même endroit d'un plan des Enfers, il ne s'ouvrira pas sur le même lieu du plan adjacent avec lequel il se relie. Par exemple, on ne peut pas se baser sur une occurrence passée, pour se rendre dans une certaine grotte de l'Averne, lancer une *corde enchantée*, et débarquer de nouveau dans les appartement de Dispater dans son palais de la Cité de Fer ; au lieu de cela, le *seuil* s'ouvrira en un endroit différent sur le plan de Dis à chaque fois que le sort est utilisé.

Quand il est lancé en Enfer, ce sort détruit *toujours* la corde – c'est un aller simple – et il n'y a pas de limite au nombre de personnes qui peuvent traverser le passage à chaque fois, ou grimper à la corde en même temps. Les créatures volantes ne peuvent passer à travers le *seuil* que si elles touchent la corde à son sommet ; si elles se contentent de voler au dessus de la corde, elles manqueront complètement le *seuil*. Les diables peuvent passer librement à travers le *seuil* créé par un sort de *corde enchantée*, dans l'une ou l'autre direction ou dans les deux sens, et ils peuvent faire usage de leurs pouvoirs magiques à travers l'ouverture.

Les personnages joueurs peuvent utiliser ce sort pour passer entre des plans des Enfers qui se jouxtent, mais pas pour entrer ou sortir des Enfers, à partir d'autres plans (jamais sans exception, à moins de lancer simultanément une *corde enchantée* et un *souhait mineur* – cette dernière possibilité peut ne pas fonctionner à tous les coups, non plus ; il appartient au MD d'en décider en tenant compte des circonstances spécifiques et de la formulation précise du *souhait mineur*. Le fameux « espace où aucune créature ne peut les trouver » indiqué dans la description du sort ne s'applique pas, évidemment, dans les Enfers.

7. Quelles sont précisément les limites de la capacité d'un diable à se téléporter sans erreur ?

Cette capacité permet à un diable de se déplacer d'un point de n'importe quel plan des Enfers vers un autre point situé sur le même plan, avec une précision de l'ordre du millimètre – et, donc, sans possibilité d'arriver plus haut ou plus bas et d'encaisser des dommages en conséquence. Si une autre créature vivante occupe déjà le lieu désiré, le diable se matérialisera en un endroit aussi près que possible de celui-ci. Une visite antérieure ou une visualisation détaillée du lieu de destination n'est pas nécessaire pour un diable au sein des Enfers – mais cela est nécessaire quand le diable se téléporte vers (ou sur les plans de) l'Achéron, l'Hadès ou la Géhenne. Un diable peut combiner sa capacité de téléportation avec son pouvoir inné de *changement de plan* (dans les Neuf Enfers, de l'Achéron, de la Géhenne ou de l'Hadès) pour se déplacer n'importe où à l'intérieur de ces plans – mais il n'ose pas le faire sans autorisation. (Les archi-diables ont le droit de circuler librement, mais le font rarement ; il leur est interdit d'amener des gardes du corps en nombre et ils n'aiment pas venir dans le royaume d'un archi-diable rival sans être annoncé ni accompagné).

Un diable ne peut pas se téléporter dans les airs, même s'il est pourvu d'ailes ou de la capacité de voler magiquement, mais il doit apparaître sur une surface horizontale (artificielle ou naturelle) et repartir de là. Un diable peut téléporter (et *changer de plan*) des objets et des créatures qu'il doit impérativement toucher, jusqu'à la limite standard de 2 500 po + 1 500 po / DV (ou niveau de magicien, selon ce qui est le plus élevé). Tout ce qui dépasse cette limite de poids (au choix du MD, non pas du PJ ni du diable, pour les objets, s'il y en a plusieurs) sera simplement laissé sur place, inchangé. Un diable ne peut pas « lancer » des créatures ailleurs sans les accompagner, en utilisant sa téléportation ou son *changement de plan* (rappelez-vous, il faut un contact physique), et un diable *invoqué* sur le *Plan Matériel Primaire* ne peut pas *changer de plan* sauf pour retourner sur son plan d'origine des Enfers, soit aussitôt que possible, soit à l'expiration du sort d'*invocation*, ou quand il le souhaite (selon les circonstances, la puissance du diable et la décision du MD) et peut (comme indiqué ci-dessus) prendre avec lui des créatures et / ou des objets pour les ramener chez lui.

Il faut sans doute insister ici que, à part quelques exceptions (*symboles*, *parole maudite* et *mots de pouvoirs*), les diables ne lancent pas des sorts en se servant de composantes verbales, somatiques et matérielles ; et, donc, le

silence magique, le fait d'être entravé ou en train de lutter, etc. n'empêche pas un diable d'utiliser ses pouvoirs magiques. Un combat psi pourrait l'en empêcher, mais le DM devra en décider avec soin. Un diable pourra et voudra certainement utiliser ses pouvoirs pour rompre le combat et fuir le champ de bataille, si jamais il se sent menacé – soit par un psi, ou bien s'il est réduit à une poignée de points de vie à la suite d'un combat physique. Un diable ne restera pas dans une situation mortelle juste parce que ses supérieurs l'ordonnent ou pour une question de fierté ; il est l'adepte, en ce cas, de la devise : « une mort imminente ou une autre négociable ».

8. La description de Nessus mentionne Alastor, le plus grand de tous les diables des profondeurs, mais il n'a pas de description individuelle. Quelles sont ses caractéristiques ?

Alastor n'a pas de description car il n'est que cela : un diable des profondeurs. Aucun des diables des profondeurs dans l'aristocratie (ceux dont le nom est suivi d'un astérisque dans la liste de la **Section des Monstres**) n'a de description individuelle dans les articles de magazine parce qu'ils auraient presque doublé la taille du texte avec la répétition de la description du diable des profondeurs que l'on trouve dans le MANUEL DES MONSTRES. Cependant, voici quelques données et caractéristiques qui peuvent servir dans une aventure où apparaît « le plus grand de tous les diables des profondeurs ».

Alastor le Sinistre (parfois appelé Alastor le Silencieux) est un diable des profondeurs avec le maximum de points de vie (13 DV, 114 pv[11]), une intelligence géniale et la force d'un géant des tempêtes (FOR 24, +6 au toucher, +12 aux dégâts). Il se bat avec n'importe quelle arme et exécute les condamnés avec une grande hache d'armes +4 à double tranchant (4 m de long, 2 – 12+4 de dégâts, plus le bonus de FOR, contre les ennemis de toutes tailles) ou une scythe géante (non magique, lame de 3 m et manche de 4,30 m, 1 – 10 de dégâts, plus le bonus de FOR, contre tous les adversaires). Il ne porte jamais d'armure, il est couvert de cicatrices et sa peau porte les stigmates de blessures mal soignées. Ses ailes sont brisées et en lambeaux (il peut voler mais avec une VD de 18 m). On pense qu'il est l'ami le plus intime et le confident d'Asmodée, et sa loyauté pour l'actuel Haut Seigneur est inébranlable. Sa peau est grise, ses ailes sont noires de suie. Il est pour le reste identique à un diable des profondeurs normal (voir la **Section des Monstres**).

[11] Note du Traducteur : même si 13 x 8 = 104, j'ai laissé ce nombre de 114 qui est indiqué dans le texte original.


SUTHERLAN
UN PALADIN EN ENFER

Section des Monstres

Ô toi, le plus savant et le plus beau des Anges,
dieu trahi par le sort et privé de louanges,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Ô Prince de l’exil, à qui l’on a fait tort
et qui, vaincu, toujours te redresses plus fort,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui sais tout, grand roi des choses souterraines,
guérisseur familier des angoisses humaines,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui, même aux lépreux, aux parias maudits,
enseignes par l’amour le goût du Paradis,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Ô toi qui de la Mort, ta vieille et forte amante,
engendras l’Espérance, – une folle charmante !

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui fais au proscrit ce regard calme et haut
qui damne tout un peuple autour d’un échafaud.

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi qui sais en quels coins des terres envieuses
le Dieu jaloux cacha les pierres précieuses,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

Toi dont l’œil clair connaît les profonds arsenaux
où dort enseveli le peuple des métaux,

Ô Satan, prends pitié de ma longue misère !

[…]

Gloire et louange à toi, Satan, dans les hauteurs
du Ciel, où tu régnas, et dans les profondeurs
de l’Enfer, où, vaincu, tu rêves en silence !
Fais que mon âme un jour, sous l’Arbre de Science,
près de toi se repose, à l’heure où sur ton front
comme un Temple nouveau ses rameaux s’épandront !

Charles Baudelaire
LES FLEURS DU MAL
XCII Les Litanies de Satan



L'article qui suit est destiné à être utilisé comme supplément au jeu **AD&D**. Bien qu'il contienne des informations basées à la fois sur des textes religieux et des spéculations théologiques, il n'est pas à considérer comme représentatif d'une quelconque croyance religieuse réelle. Ses sources comprennent également des fictions classiques telles que *L'Enfer* de Dante et *Le Paradis Perdu* de Milton.

Anges

Il y a de nombreux esprits mauvais dans **AD&D**, dont les diables et les démons de toutes sortes. Par l'intermédiaire de ces esprits, les puissances du Mal sont capables d'agir à plusieurs niveaux et à plusieurs endroits à la fois. Manquent à l'appel les opposants aux diables pour représenter et protéger le Bien. Ces messagers de la bonté sont désignés sous l'appellation d'anges.

Les anges apparaîtront encore plus rarement que les diables et les démons. La raison principale en est que, si les puissances du Mal et du Chaos sont prêtes à intervenir à la moindre occasion, les agents de Dieu préfèrent voir les hommes développer la bonté en eux-mêmes et par leurs propres efforts. Ils peuvent apparaître en réponse à une prière (les chances de réponse positive sont d'une base de 1 % par niveau du clerc). Les anges sont donc moins souvent impliqués directement dans la lutte mais jouent plutôt un rôle de messager pour délivrer des informations ou des inspirations quand le besoin s'en fait sentir. Dans la plupart des affaires terrestres, ils sont d'avantage dans les coulisses que sur le devant de la scène. Ce qui ne veut pas dire qu'ils ne prennent pas une part active au conflit, car ils sont connus pour l'avoir fait dans le passé, notamment dans les cas où leurs frères déchus (les diables) sont en cause.

Les anges, tels qu'on se les représente aujourd'hui, sont l'aboutissement de l'évolution d'un concept qui a traversé toute l'histoire du monothéisme. Quand Aménophis IV (Akhenaton) tenta de remplacer le polythéisme égyptien par la croyance en une Divinité suprême, il dut résoudre ce problème : que faire des autres dieux ? Ces derniers étaient nombreux à avoir de pieux (et puissants) suivants qui prendraient mal le fait que leurs dieux fussent éliminés par décret du Pharaon.

La solution d'Akhenaton fut de réduire les autres divinités d'un statut complètement divin à celui inférieur d'entités puissantes au service du Dieu unique.

Un sort similaire, et plus durable, est arrivé aux divinités perses quand le prophète Zarathoustra (VIème siècle avant J.-C.) déclara qu'Ormuzd était la divinité suprême. Pendant ses années de prédication, Zarathoustra se rendit compte qu'il était impossible d'éradiquer complètement les vieilles croyances aux dieux traditionnels. Le prophète se mit donc à désigner les dieux par les termes « immortels bienfaiteurs » ou à les réprouver comme « démons ».

Les anges de la religion hébraïque primitive doivent beaucoup aux nombreux et différents concepts de divinités inférieures qu'elle côtoya à ses débuts. On compte parmi elles les dieux mineurs de Perse mais aussi les kas égyptiens et les génies mésopotamiens. Comme c'était le cas pour ces prédécesseurs, les anges étaient les intermédiaires entre le Dieu unique et l'homme. Dans le *Livre d'Hénoch* (qui ne fait pas partie officiellement de l'*Ancien Testament*), certains anges sont appelés « gardiens ».

Ces anges avaient pour mission de veiller sur l'homme, mais certains ne pouvaient pas résister à la tentation de changer ce qui avait été créé. Ainsi, ayant atterri d'abord sur le mont Hermon, ils se dispersèrent dans les pays des hommes. Ils se mirent alors à enseigner aux hommes toutes sortes de connaissances « interdites » et eurent des enfants avec des femmes humaines.

Ces enfants étaient en fait les géants ; ils causaient d'immenses problèmes, et, au bout d'un moment, les hommes implorèrent l'aide des autres anges. Ceux-ci obtinrent alors l'intervention de la Divinité suprême. Les « gardiens » furent forcés de regarder leurs enfants s'entretuer et être jetés dans des fosses puis recouverts de rochers (jusqu'au jour du Jugement Dernier, où ils seront jetés dans les « abysses de feu »). Hénoch fut impliqué dans cette affaire quand ils lui demandèrent d'intercéder pour eux, mais il refusa.

Les anges, même ceux qui restèrent bons, étaient effroyables à contempler d'après l'*Ancien Testament*. Isaïe décrit le Séraphin comme ayant six ailes et quatre visages. Il fait également référence à un ange qui est en apparence comme l'enfant d'une vipère. Dans *L'Apocalypse*, texte situé à la fin de la Bible, l'ange qui dicte les révélations à Saint Jean a une apparence sophistiquée qui inclut sept candélabres d'or, au centre desquels se trouve « un être semblable à un

fils de l'homme » dans un grand habit blanc. Ses yeux sont comme le feu. De sa bouche sortait une épée à double tranchant. Saint Jean s'évanouit.



Les anges sont aussi désignés par les termes séraphin ou chérubin. Ces expressions peuvent également nous donner des indices sur leur apparence première. « Séraph » signifie serpent, et séraphin se traduit littéralement par « celui qui brûle ». Les chérubins dont il est fait référence dans *Exode 25* ne sont pas les petits angelots ailés que l'on représente de nos jours, mais ressemblaient d'avantage au karib babylonien, dont le mot « chérubin » est sans doute dérivé. L'apparence du karib était proche de celle du griffon, un croisement entre un mammifère et un oiseau. Salomon semble bien les avoir représentés de la sorte quand il décrit les images des deux chérubins qui devaient être intégrés dans le temple qu'il construisait (*Chroniques 2*).

Dans les temps modernes, les anges sont représentés comme des êtres ayant une apparence d'humain parfait, peints par De Vinci, avec des ailes blanches. Au Moyen Âge, on trouve un grand nombre d'écrits et de spéculations concernant l'organisation des « armées célestes ». Avec ces références (et un grand degré de licence), il est possible de reconstituer toute une hiérarchie angélique.

Hiérarchie Céleste

Il y a de nombreuses listes différentes qui font état de sept à douze ordres d'anges. De telles listes semblent avoir été très populaires, car on les retrouve dans des sources aussi anciennes que le *Zohar* (*Exode 43A*), la *Somme Théologique* de Saint Thomas d'Aquin, la *Torah Mishna* et la *Divine Comédie* de Dante. La plupart des listes contiennent des groupes similaires, dont l'ordre varie beaucoup après que les deux premiers types, séraphins et chérubins, soient énumérés. La liste de Saint Thomas d'Aquin est la suivante :

1. Séraphins
2. Chérubins
3. Trônes
4. Dominations
5. Vertus
6. Puissances
7. Principautés
8. Archanges
9. Anges

Chaque ordre d'anges diffère de par ses devoirs et ses capacités. Certains, comme les séraphins, ne sont pas susceptibles d'interagir directement avec les mortels ordinaires. La *Chronique de l'évêque Mathieu de Rudigore* relate l'apparition de quatre types d'ange, il s'agit des quatre types du neuvième Ordre décrits plus loin.

Tous les anges ont les pouvoirs magiques suivants qu'ils peuvent utiliser aussi souvent qu'ils le souhaitent : *téléportation sans erreur*, *lumière éternelle* (puissance variable), *effroi*, *nécromancie*, *bénédiction* (puissance doublée +2, dure jusqu'à ce qu'elle soit dissipée), *détection du mal*, *apaisement*, *connaissance des alignements*, *désenvoûtement*, *dissipation de la magie*, *exorcisme*, *protection contre le mal sur 6 mètres*, *hétéromorphisme*.

La seule présence d'un ange a l'effet d'un *vade retro* équivalent à celui d'un clerc de niveau 8. Les anges sont immunisés à toutes les attaques psi, ils n'utilisent pas de pouvoirs psi. Les anges sont immunisés au sort *doigt de mort*.

En combat, les anges ont les mêmes vulnérabilités que les diables (qui sont des anges déchus après tout) – voir plus loin. Très peu d'anges auront des trésors au sens humain du terme, mais un ange peut se voir confier la garde d'un artefact spécial ou d'un lieu saint. Les anges parlent couramment toutes les langues des hommes.

Séraphins

FREQUENCE : jamais sur les *Plans Matériels Primaires*, sinon très rare
Nbre RENCONTRE : 1 (les 4 ensemble ne se trouvent qu'auprès du trône)
CLASSE D'ARMURE : -7
DEPLACEMENT : 36 m / 72 m (CM : A)
DES DE VIE : 199 pv (30 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 4 – 14
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 90 %
INTELLIGENCE : géniale (18)
ALIGNEMENT : loyal bon (bien sûr)
TAILLE : variable, au choix du séraphin
CAPACITE PSI : VI / aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun
NIVEAU / VALEUR PX : X / 54 000 PX

Le prince des séraphins était à l'origine Satan. Sa place fut prise par Michael (également nommé Séraphiel). C'est le devoir des séraphins de se tenir autour du trône de la Divinité suprême et d'entonner ses louanges en permanence. Dans *Hénoch 3*, il est dit qu'il n'y a que quatre séraphins.

Les séraphins sont l'élite de l'armée des cieux. Ils peuvent utiliser tous les miracles (tous les sorts cléricaux). Ils peuvent en lancer un par round de mêlée et chacun aussi souvent qu'ils le désirent. Les séraphins prennent souvent la forme d'un serpent de feu quand ils combattent les forces du Mal. On les appelle aussi les anges d'amour, de lumière ou de feu.

Chérubins

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -5
DEPLACEMENT : 36 m / 90 m (CM : A)
DES DE VIE : 166 pv (25 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 12 – 34
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 85 %
INTELLIGENCE : géniale (18)
ALIGNEMENT : loyal bon
TAILLE : G (4 m)
CAPACITE PSI : VI / aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun
NIVEAU / VALEUR PX : X / 45 000 PX

Les chérubins sont les premiers anges à être mentionnés dans la Bible (*Genèse 3, 22*), comme gardiens de l'Arbre de Vie de l'Eden, armés d'une épée enflammée. Leur forme de griffon est souvent représentée dans les premières sculptures religieuses hébraïques. Ils sont la « flamme des épées dansantes » et sont les gardiens et les protecteurs des plus précieux trésors du Bien.

Les princes des chérubins sont : Gabriel, Cherubiel, Ophaniel, Raphaël, Uriel, Zophiel (et originellement Satan).

Un chérubin ne sera rencontré que dans le cas où un personnage essaie de trouver un objet ou une connaissance qui se trouve sous la garde de l'un d'entre eux. Les chérubins ont les capacités spéciales suivantes qu'ils peuvent employer pour protéger ce qu'on leur a confié. Chaque pouvoir peut être utilisé autant de fois que désiré, un pouvoir par round de mêlée : *mur de feu*, *pilier de feu*, *barrière de lames*, *glyphe de garde* et *foudre* (10d6).

Trônes

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 27 m / 72 m (CM : B)
DES DE VIE : 133 pv (20 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : variable
DEGATS / ATTAQUE : variable (voir ci-dessous)
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (16)
ALIGNEMENT : loyal bon
TAILLE : variable
CAPACITE PSI : VI / aucune
    Modes d'Attaque / Défense : aucun
NIVEAU / VALEUR PX : X / 20 000 PX

Le troisième ordre de la hiérarchie céleste est celui des Trônes, qui est chargé de l'application ultime de la justice divine. Ils apparaissent rarement quand on les appelle, en revanche, quand ils apparaissent, c'est parce que la Divinité suprême les a envoyés, même si aucune requête n'en a été faite. Ils sont d'avantage concernés par les affronts faits à leur Dieu que par les torts que les hommes se causent entre eux. Ils sont mentionnés dans le *Testament de Lévi* et dans le *Testament des Douze Patriarches*. Les princes des Trônes sont : Orifiel, Zaphkiel, Jophiel et Raziel.

Les Trônes peuvent prendre la forme et les pouvoirs de n'importe quelle créature. L'ange aura toutes les capacités de la créature dont il assume la forme. Si le Trône prend forme humaine, il pourra choisir n'importe quelle classe de personnage de niveau 15.

Les Trônes sont implacables dans l'accomplissement de leur devoir et, s'ils sont vaincus, ils se retireront pendant une année, avant de reprendre leurs poursuites. Ils sont vaguement reptiliens sous leur forme naturelle et il y a 50 % de chance qu'ils utilisent un objet magique offensif quand ils ont forme humaine.

Dominations

FREQUENCE : rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 27 m / 72 m (CM : C)
DES DE VIE : 88 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 5 – 60 (dégâts pour subjuguer uniquement)
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (16)
ALIGNEMENT : loyal bon
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : VI / aucune
    Modes d'Attaque / Défense : aucun
NIVEAU / VALEUR PX : IX / 10 000 PX

Les anges de cet ordre se manifestent souvent sous l'apparence de seigneurs en majesté tenant un orbe, un sceptre ou les deux. Leur devoir consiste à policer les anges (ainsi que les anges déchus), et c'est par eux que l'autorité de la Divinité suprême se fait sentir. On trouve des références les concernant dans *Colossiens 1, 16* et dans *Enoch 20, 1*. Si un diable venait à jouer un rôle trop actif sur le *Plan Matériel Primaire*, un des Dominations viendra le remettre à sa juste place. Ils interviennent également pour réprimer les individus qui se feraient passer pour des dieux grâce à l'usage de pouvoirs magiques ou de capacités semblables. Les princes en titre des Dominations sont : Zadkiel, Hashmal, Zacharael (Yahriel) et Muriel.

Affrontés à un diable, les Dominations feront d'abord tout pour qu'il retourne de lui-même en Enfer. Ils le feront sinon avancer devant eux, en le giflant doucement des deux mains jusqu'à ce qu'il soit subjugué, à ce moment-là le diable retourne sur son plan.

Affrontés à d'autres créatures, les anges de cet ordre essaieront d'abord de les impressionner avec l'aura de majesté que leur confère le pourvoir de leur Divinité (jet de protection contre les sorts ou subjugation). En cas d'échec, ils se serviront de miracles pour mettre leur adversaire hors d'état de nuire et le forcer à méditer sur ses erreurs passées.

Les anges des Dominations connaissent les *vrais noms* de toutes les créatures. Ils auront (40 % du temps) une *flasque de fer* sur eux et s'en serviront. Ils peuvent également employer une fois par round l'un quelconque des miracles suivants : *paralysie* (-3 au JP), *paralysie des monstres* (-3 au JP), *dissipation de la magie*, *changement de plan*, *dissipation du mal*, *allométamorphose*, *emprisonnement de l'âme*, *transmutation de chair en pierre* ou *en sel* et *punition spirituelle*.

Vertus

FREQUENCE : rare
Nbre RENCONTRE : 1 ou 2
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 27 m / 72 m (CM : C)
DES DE VIE : 10
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (16)
ALIGNEMENT : loyal bon
TAILLE : M (de 1,80 m à 2,40 m)
CAPACITE PSI : VI / aucune
    Modes d'Attaque / Défense : aucun
NIVEAU / VALEUR PX : IX / 4 000 PX + 14 / pv

Les Vertus font partie de l'ordre des anges qui est le plus communément en relation avec les hommes. Leur principal devoir est d'accomplir des miracles sur Terre. On dit aussi que ce sont surtout eux qui accordent grâce et valeur aux mortels. C'est pourquoi, il est fort possible qu'un de ces anges puisse récompenser un humain méritant en lui augmentant son charisme. Les Vertus apparaissent souvent sous la forme d'humains bien proportionnés et auréolés de lumière (une apparence conforme à l'idée que l'on se fait couramment des anges de nos jours).

Habituellement, un Vertu est accompagné par 2 – 12 anges (du 9ème ordre). On peut lire dans la monographie de Davidson *Les Vertus Célestes*, que deux Vertus assistés de 12 anges furent auprès d'Eve pour la préparer à la naissance de Caïn. Les deux anges présents dans la scène de l'Ascension sont supposés être des Vertus. Les princes des Vertus sont : Uzziel, Gabriel, Michael, Peliei, Barbiel, Sabriel, Haniel, Hamaliel et Tarshish.

Il est courant qu'un Vertu, envoyé sur le *Plan Matériel Primaire*, reçoive la capacité d'accomplir un miracle particulier qui soit d'ordinaire au-delà de ses compétences naturelles. Il s'agira d'un miracle d'envergure majeure, comme le pouvoir d'arrêter la course du soleil ou de séparer les eaux de la Mer Rouge. Tous les Vertus ont les pouvoirs suivants qui peuvent être utilisés une fois par round aussi souvent que désiré : *injonction*, *manne*, *guérison des maladies*, *de la cécité* ou *de la folie*, *paralysie*, *nécromancie*, *soins majeurs*, *contrepoison*, *fléau d'insectes*, *rappel à la vie*, *vision réelle* et *orientation*. Une fois par jour, les Vertus peuvent lancer une *restauration* ou une *résurrection*. S'il est attaqué, un Vertu *invoquera* 2 – 12 anges à son aide.

Puissances

FREQUENCE : rare
Nbre RENCONTRE : 1 ou 1 – 3
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 27 m / 72 m (CM : C)
DES DE VIE : 14
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 24
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (16)
ALIGNEMENT : loyal bon
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : VI / aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : IX / 8 000 PX + 18 / pv

Les Puissances ont la charge de maintenir l'ordre des sphères. C'est pourquoi, leurs principaux adversaires sont les démons plutôt que les diables, car ce sont les démons qui sèment le chaos. Les Puissances se rendent sur le *Plan Matériel Primaire* beaucoup plus fréquemment que les autres types d'anges. Ils se consacrent avec zèle à leur mission de préserver l'ordre tel qu'il doit être. Les Puissances sont divisés en six groupes : Logique, Créativité, Force, Miséricorde, Législation et Châtiment. Saint Paul, dans ses épîtres, a écrit que, selon lui, les Puissances sont ou pourraient être, à l'occasion, mauvais, ou ont la possibilité de l'être. Dans les *Extraits de Théodote*, il est dit que les Puissances furent les premiers anges à être créés. Dans *Le Paradis Perdu*, ils forment l'Ordre des Gardes de l'armée céleste. Le chef de leurs princes est Camael. Les autres sont : Gabriel, Vercheil et anciennement Satan (avant la chute).

Les Puissances ont une force de 18 (00) et régénèrent 2 points de vie par round. Ils donnent un bonus de +3 au moral de toutes les créatures bonnes qui en ont la vision. Une fois par round, un Puissance peut employer un des pouvoirs suivants : *paralysie*, *paralysie des monstres*, *silence sur 5 mètres*, *lumière éternelle*, *bâton à serpents*, *pilier de feu*, *vision réelle*, *barrière de lames*, *lithomancie*. Une fois par jour, un Puissance peut employer *résurrection*, *tremblement de terre*, *parole sacrée*.

Principautés

FREQUENCE : rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 27 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE : 11
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 16
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 55 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (16)
ALIGNEMENT : loyal bon
TAILLE : M
CAPACITE PSI : VI / aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : IX / 5 000 PX + 16 / pv



L'Ordre des Principautés a reçu la mission de protéger la religion, ses temples et ses prêtres. Ils veillent également (selon Denis) sur les chefs du peuple. En ce qui concerne les chefs, leur souci principal est d'empêcher que les forces du Mal n'aient trop d'emprise sur eux. Ils préfèrent agir en donnant des inspirations plutôt qu'en intervenant directement quand ils traitent avec les hommes d'Etat séculier.

Si un temple du Bien est profané ou qu'un pieux fidèle est en grand danger, il existe une chance pour qu'un ange des Principautés fasse son apparition. Ils limitent leurs actions au minimum nécessaire pour remplir leur devoir. Ils n'emploieront pas plus de force que nécessaire. Si, par exemple, indiquer un moyen d'évasion à un évêque peut suffire à lui sauver la vie, ils ne feront rien de plus que cela. Si l'évêque ne saisit pas cette opportunité et qu'il se retrouve prisonnier, les Principautés laisseront faire car ils croient que l'homme a droit à son libre-arbitre. Si le besoin s'en fait sentir, les Principautés peuvent ouvrir un *seuil* pour 1 – 4 anges (du 9ème ordre). Les princes sont : Nisroc, Haniel, Requel, Cerviel et Amael.

Les principautés apparaîtront le plus souvent sous la forme d'un roi aux traits nobles ou d'un clerc de haut niveau. Dans la mesure du possible, ils resteront invisibles et emploieront une version puissante du sort de *suggestion* pour transmettre leur message. Au besoin, un Principauté peut se servir des pouvoirs suivantes, un à la fois, un par round de mêlée : *injonction*, *détection des charmes*, *détection des mensonges*, *langues* (et sa version réversible), *vision réelle*, *suggestion*, *invisibilité*, *ventriloquie*, *confusion*, *holographie*. Une fois par jour, ces anges peuvent utiliser *pilier de feu*, *téléportation* (d'autrui), *restauration* et *contrôle du climat*.

Archanges

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 27 m / 72 m (CM : C)
DES DE VIE : 11
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte sur Terre
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 6 – 24
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 55 %
INTELLIGENCE : géniale (18)
ALIGNEMENT : loyal bon
TAILLE : G (3 m)
CAPACITE PSI : VI / aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : VIII / 5 000 PX + 16 / pv

Dans *L'Apocalypse 8, 2*, Saint Jean fait référence aux sept anges qui se tiennent devant Dieu. Ces derniers sont les Archanges, qui sont à la tête des milices célestes. *Enoch I* en donne la liste suivante : Uriel, Raguel, Michael, Seraqael, Gabriel, Haniel et Raphaël. Le chef des Archanges est traditionnellement tenu pour être Raphaël ou Michael. *Le Coran* décrit Michael comme l'Archange Guerrier. On considère Michael comme l'Archange qui a conduit les milices célestes contre les anges déchus de Satan (Lucifer) et qui les a vaincus. On confie également aux Archanges la transmission des messages de grande importance.

Chaque Archange commande une milice céleste dont l'effectif a été estimé, à plusieurs reprises, à au moins plusieurs milliers. Dans leur rôle de messager, ils se déplacent seul, mais ils ont la capacité d'ouvrir un *seuil* pour les membres de leur milice qui arriveront au rythme de 1 – 3 par round. Les Archanges peuvent également employer l'un des pouvoirs suivants une fois par round aussi souvent que désiré : *marteau spirituel* (infligeant 9 – 12 points de dégât pendant 20 rounds), *cantique* (affecte uniquement les créatures de type humain), *dissipation du mal*, *pilier de feu*, *fléau d'insectes*, *barrière de lames* et *invocation de la foudre*. Une fois par jour, ils peuvent employer un *tremblement de terre*, une *parole sacrée* et un *symbole*. En théorie, un Archange n'apparaîtra jamais en personne à moins qu'une attaque de grande envergure par les diables ne se produise. Le plus souvent, les Maréchaux des Cieux auront l'apparence de guerriers musclés vêtus de blanc et dotés d'une grande beauté et d'un fort charisme.

Anges du Neuvième Ordre

Le plus grand nombre des anges appartiennent à cet ordre. Ils composent la multitude des milices célestes et des chœurs angéliques. Ils sont aussi les anges les plus sollicités pour porter des messages, des avertissements, etc. vers les autres plans. Ils répondent également à l'appel des anges des autres Ordres, les servent et les assistent dans leurs tâches. Parmi ces anges, leurs princes (sergents) sont : Phaleg, Adnachiel, Gabriel et Chayliel.

Les membres des armées angéliques peuvent apparaître sous la forme de leur choix. La plus commune est celle de guerriers humains en robes blanches armées d'épées saintes ou de marteaux qu'eux seuls peuvent utiliser. Ils sont capables de combattre et de lancer un sort de clerc simultanément pendant le même round. Quand ils ne combattent pas, ces anges assumeront l'apparence d'humains aux traits plaisants.

Ces anges peuvent employer l'un des pouvoirs suivants une fois par round : *soins mineurs*, *purification de l'eau et des aliments*, *paralysie*, *langues*, *changement de plan* (pour autrui), *nécromancie*, *barrière de lames*, *guérison des maladies* et *contrôle du climat* comme un druide de niveau 12.

Chacun des quatre types d'ange a une mission générale et dispose des capacités spéciales nécessaires à son accomplissement. Les quatre types sont :

	Type I : Ange de la Colère	**Type II : Ange de la Guérison**	**Type III : Ange de la Miséricorde**	**Type IV : Ange du Jugement**
FREQUENCE :	peu commun	peu commun	peu commun	peu commun
Nbre RENCONTRE :	1 ou 10 – 40	1 ou 1 – 4	1	1
CLASSE D'ARMURE :	-1	0	-2	-4
DEPLACEMENT :	27 m / 54 m (CM : C)	27 m / 54 m (CM : C)	27 m / 54 m (CM : C)	27 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE :	8	6	7	9
% D'ETRE AU GITE :	pas de gîte sur Terre pour tous			
TYPE DE TRESOR :	aucun	aucun	aucun	aucun
Nbre D'ATTAQUES :	1	1	1	1
DEGATS / ATTAQUE :	4 – 24	4 – 24	4 – 24	4 – 24
ATTAQUES SPECIALES :	voir ci-dessous pour tous			
DEFENSES SPECIALES :	touché que par des armes magiques pour tous			
RESISTANCE MAGIQUE :	35 %	40 %	45 %	50 %
INTELLIGENCE :	haute (14)	haute (14)	haute (14)	haute (14)
ALIGNEMENT :	loyal bon	loyal bon	loyal bon	loyal bon
TAILLE :	G (2,50 m)	M	M	G (3 m)
CAPACITE PSI :	VI / aucune pour tous			
Modes d'Attaque / Défense :	aucun / aucun pour tous			
NIVEAU / VALEUR PX :	VII / 1 500 PX + 10 / pv	VI / 600 PX + 6 / pv	VII / 1 000 PX + 8 / pv	VIII / 2 500 PX + 12 / pv

Type I : Ange de la Colère
Cet ange apparaît comme un guerrier auréolé, aux ailes blanches et portant une armure et un bouclier dorés. Ils sont souvent envoyés sur les champs de bataille du côté de la Loi pour combattre le Chaos, pour rallier les guerriers à une cause sainte ou pour servir de saints gardiens. L'ange de la colère se bat avec une Epée Sainte +5 (l'épée, ainsi que l'armure et le bouclier dorés, disparaissent si l'ange est vaincu).



En plus des capacités communes à tous les anges, l'ange de la colère peut lancer une *lumière éternelle* (équivalente à la lumière du jour), *soins majeurs*, *quête religieuse*, créer un *mur de feu* (de double puissance, 3 fois / jour) et prononcer une *parole sacrée* 1 fois / jour.

Type II : Ange de la Guérison
Cette belle femme ailée en robe blanche apparaît souvent miraculeusement en réponse à la prière du malade, du blessé ou du mourant.

Elle a les pouvoirs de, à volonté, *soins majeurs*, *guérison des maladies*, *guérison de la cécité*, *guérison de la folie* et de la *paralysie*, *contrepoison*, *désenvoûtement*, *rappel à la vie*, *manne*, *dissipation du mal*, *dissipation de l'épuisement* (comme le sort d'illusionniste) et *force* (comme le sort de magicien). Son toucher a le pouvoir de *régénération*. Si nécessaire, elle combat avec une épée de flammes.

Type III : Ange de la Miséricorde
Apparaissant comme un vieil homme ailé en robe d'argent, cet ange est le plus souvent rencontré comme guide pour ceux qui errent dans les ténèbres, comme protecteur des faibles ou comme sauveteur de dernière minute des crocs du mal ou de la mort.

A volonté cet ange peut employer : *soins majeurs*, *guérison des maladies*, *désenvoûtement*, *séparation des eaux*, *orientation*, créer un *mur de feu*, *de glace*, *de pierre*, *de fer* ou *de brouillard*, *barrière de lames*, *marche des vents* et *téléportation de masse* (jusqu'à 3 mètres de rayon). L'ange de miséricorde n'est pas affecté par le sort d'*arrêt du temps*. Il se bat avec une épée d'acuité.

Type IV : Ange du Jugement
Cet ange fait respecter la volonté de Dieu. Il apparaît rarement sur Terre. Il a la forme d'un humanoïde ailé d'une formidable beauté mais d'un genre (sexe) et d'un âge indéterminé.

Il peut à volonté : *soins majeurs*, *guérison des maladies*, *désenvoûtement*, *restauration*, *rappel ultime à la vie*, *dissipation du mal*, *quête*, *mur de feu* (de triple puissance), *barrière de lames*, *tremblement de terre*, *fléau d'insectes*, *lumière éternelle sur 6 mètres* de puissance variable (de l'*aura féerique* à la *cécité*), *invisibilité améliorée*. Il peut, une fois par jour : *parole sacrée*, *symbole* (tous les types) et appeler la *colère de Dieu* (équivalent à *nuée de météores* de double puissance). Il est immunisé aux sorts d'*arrêt du temps*, de *charme* et de *paralysie*. Il ne peut pas être rendu étourdi ni inconscient par quel moyen que ce soit. Il peut *invoquer* à son aide 2 – 16 Type I, 1 – 4 Type II et 1 – 6 Type III. Il se bat avec une épée vorpale.

Rôle des anges dans une campagne

Il existe un groupe cabalistique d'anges de l'Ordre des Trônes qui sont particulièrement versés dans les arts magiques et qui peuvent être invoqués par les magiciens bons. Ils sont d'une grande érudition dans les sciences arcanes, mais ne dispensent leurs connaissances qu'avec parcimonie, étant d'avis qu'un magicien gagne plus en progressant de ses propres efforts. Dans le sixième et le septième livre de Moïse, quinze de ces anges sont nommés, dont : Thronus, Techom, Haseha, Amarzyom, Schawayt, Chuscha, Zawar, Yahel, Adoyahel et cinq autres.

Les anges sont aussi chargés de veiller au bon déroulement des saisons. La liste qui suit est basée sur celle qui se trouve dans *Le Mage* :

- Printemps : Spugliguel est l'ange tutélaire pour le renouveau, les plantations et les renaissances.
- Eté : Tubiel, pour la chaleur, les flammes, les éclairs et les tempêtes.
- Automne : Torquaret, pour les moissons, l'engrangement de richesses et les couleurs.
- Hiver : Attarib, pour le froid, la glace, les ténèbres.

Dans le *Livre des Jubilées*, les gardiens sont les fils de Dieu (*Genèse 6*). Certains d'entre eux sont déchus, comme vu précédemment, mais nombreux demeurèrent en bonne grâce. Ils forment le groupe des Anges Gardiens d'aujourd'hui. Considérez-les comme des anges ordinaires avec des champs de connaissances comme indiqués ci-dessous :

- Armaros[12] : instructeur des enchantements.
- Araqiel : enseigna les signes de la Terre.
- Baraqijal : enseigna l'astrologie.
- Gadreel : introduisit les armes de guerre à l'homme.
- Penemue : enseigna l'écriture et fut pour cela éternellement damné.
- Sariel : enseigna les cycles de la Lune.

De nombreux princes des anges ont également d'autres rôles dans leurs relations avec les hommes. Ils possèdent et peuvent offrir aux hommes méritant des connaissances dans un certain domaine. Parmi eux, on compte :

- Akatriel : révélateur des mystères.
- Gabriel : miséricorde et vengeance.
- Metatron : le supporter de l'humanité.
- Michael : ange de la repentance, premier ange.
- Raphaël : médecine.
- Sopheriel Mehayye et Sophereil Memeth: gardiens du Livre de Vie et de Mort.
- Sandalphon : ange du pouvoir et de la gloire.
- Zagzagel : ange de la sagesse.

Les anges peuvent être facilement introduits dans la plupart des campagnes. Ils peuvent être considérés comme servant les concepts du Bien, de l'Amour ou autre et ne sont pas du tout limités à un usage dans un contexte théologique chrétien, pseudo-chrétien ou préchrétien. Ils pourront être utilisés aussi souvent que vous le voulez sous réserve de garder en mémoire leur rôle et leur but. Ils ont un entier respect pour le libre-arbitre des hommes et laisseront un idiot agir idiotement s'il ignore leurs avertissements.

Utiliser les anges élargit grandement l'éventail des adversaires et des activités d'un personnage joueur mauvais. Ils devraient constituer le contrepoint bon des diables et des démons, tels que décrits dans **AD&D**, et sont beaucoup moins puissants que ce qu'on pense d'eux aujourd'hui. N'oubliez pas aussi de faire intervenir la haine que les anges déchus éprouvent toujours pour leurs anciens congénères restés au paradis et pour ceux qui les aident. Avoir parmi ses amis des êtres si puissants peut vous donner des ennemis tout aussi puissants. Les anges au Moyen Âge étaient également souvent à l'origine de quêtes.

[12] Note du Traducteur : dans les articles d'Ed Greenwood, Armaros est un diable, grand spécialiste de magie arcane.

Diables

Les habitants et seigneurs des plans infernaux sont principalement des diables, qui sont les plus puissantes des entités loyales mauvaises. Leurs pouvoirs et caractéristiques ressemblent beaucoup à ceux des démons du chaos, et leurs attributs généraux sont décrits ci-dessous. Les pouvoirs spécifiques des archi-diables et des différents types de diables sont, eux, traités dans les rubriques leur correspondant.

Les diables font partie d'une hiérarchie précise basée sur une chaîne de commandements stricte qu'aucun d'entre eux n'ose briser, par crainte des archi-diables. Malgré tout, il existe une grande rivalité, voire même un antagonisme déclaré, entre les diables de plans différents ainsi qu'entre les archi-diables. Mais tandis que les diables mineurs se chamaillent, les ducs de l'Enfer visent, quant à eux, le trône d'Asmodée. Jusqu'ici, ce dernier a réussi à déjouer tous leurs complots, en les dressant les uns contre les autres, et règne toujours du fin fonds de Nessus.

Tous les diables sont capables de se déplacer à volonté dans les plans infernaux, bien qu'ils n'osent pas prendre cette liberté sans autorisation, exception faite des ducs. Ils peuvent même se mouvoir sur les plans suivants : Géhenne, Hadès et Achéron. Les diables sont également capables de parcourir le *Plan Astral* mais ne le font que rarement. Aucun d'eux ne peut pénétrer un autre plan sans qu'un *seuil* ne soit ouvert, un rituel approprié accompli, ou son « vrai » nom proféré (et entendu).

Il est possible de détruire la forme matérielle d'un archi-diable ou d'un duc de l'Enfer, mais de telles créatures ne peuvent être éliminées à moins d'être rencontrées et tuées en Enfer, ou sur les *Plans Inférieurs* adjacents. Les diables ne peuvent jamais être subjugués. Les diables inférieurs combattent toujours jusqu'à la destruction ; les diables supérieurs, s'ils se sentent sérieusement menacés, tentent de négocier. Un diable sert toujours correctement celui qui le commande, mais c'est chose risquée car un ordre impropre brise la loi qui l'oblige à obéir. En outre, ce pouvoir de commandement provient généralement d'un pacte, que celui qui souhaite l'obéissance des puissances infernales paie de son âme.

Il est possible à des êtres d'un alignement différent du loyal mauvais d'invoquer des diables ou de pactiser avec eux (mais ils ont alors tout intérêt à les prendre avec des gants et des pincettes, de tels rapports étant éminemment dangereux). Des cercles magiques correctement tracés (et renfermant les symboles appropriés, dans le cas des diables supérieurs et des archi-diables) les tiennent momentanément à distance. Les diables sont repoussés par les reliques sacrées d'alignement bon.

Tous les diables sont capables de diriger leurs attaques contre plusieurs adversaires si la chose est possible. Lorsqu'un diable supérieur voit sa forme matérielle détruite, il régresse au stade de lémure pour neuf décennies de tourments, avant de reprendre son statut précédent. Si la forme matérielle d'un noble est détruite, celui-ci est confiné sur son plan infernal pendant une décennie (à moins d'être invoqué correctement avant la fin de ces 10 ans) et subit une grave perte de prestige (et nulle colère humaine ne peut alors rivaliser avec son équivalent infernal).

La valeur en points d'expérience indiquée dans chaque description individuelle de diable ne vaut que pour la destruction de sa forme matérielle ; si le diable est tué d'une manière permanente (par exemple, sur son plan) multipliez la valeur des PX par 10.

Les talismans diaboliques
A chaque type de diables inférieurs correspond un talisman, portant une combinaison d'inscription spécifique ; pour neuf jours, les diables correspondants sont liés au porteur de cette amulette, ou à tout le moins incapable de lui faire du mal. Les diables supérieurs peuvent eux aussi être commandés ou tenus à distance grâce aux talismans adéquats, mais pour neuf heures seulement. Quant aux nobles, un talisman correctement utilisé les oblige à rendre à son porteur un unique service, ou à le protéger d'un duc particulier. L'emploi de tout talisman diabolique nécessite moult soins et précautions. Un sacrifice humain est requis des créatures mauvaises voulant l'activer. Un simple regard posé sur un de ces objets peut être dangereux : si l'on n'est pas protégé par les sortilèges ou le cercle magique appropriés, il y a 10 % de chances que le fait d'étudier un talisman conjure un des diables du type auquel il appartient. Prononcer à haute voix le nom du talisman invoque *toujours* le ou un des diables concernés par l'amulette. Les archi-diables savent automatiquement si un talisman est mal protégé et, s'il leur appartient ou se rapporte à leur plan, envoient alors une créature tuer ses possesseurs pour s'en emparer.

Caractéristiques générales

Seules les érinyes, les diables barbelés et les diables osseux peuvent être touchés par des armes non magiques, ainsi que tous les diables mineurs. Les diables supérieurs (diables cornus, des glaces, des profondeurs et du Styx) ne redoutent que les armes magiques ou d'argent, les armes normales ne leur infligeant aucun dégât.

Tous les diables sont capables d'utiliser les pouvoirs suivants : *charme-personnes*, *suggestion*, *illusion*, *infravision*, *téléportation* (sans erreur), *perception des alignements*, *effroi* (effet variable) et *nécro-animation*. Ils peuvent *invoquer* leurs semblables, cette invocation étant similaire à un sort d'*invocation des monstres*. Ces pouvoirs sont identiques aux sorts des magiciens ou clercs du *Plan Matériel Primaire*, mais les diables n'ont besoin d'aucune composante verbale, somatique ou matérielle pour les lancer.

Grâce à une forme spéciale de télépathie, les diables sont capables de comprendre toutes créatures intelligentes et de discuter avec elles.

Le langage des Enfers est le *Mabrahoring*, tous les diables le comprennent et le parlent.

Pratiquement tous les diables sont gauchers.

Ils sont affectés comme suit par les attaques suivantes :

Attaque	Dégâts maximum
Acide	Entiers
Armes d'argent	Entiers
Armes de fer	Aucun*
Electricité (foudre)	Entiers
Feu (souffle ou magique)	Aucun
Froid	Demi-
Gaz (empoisonné, etc.)	Demi-
Poison	Entiers
Projectiles magiques	Entiers

* A moins qu'ils ne puissent être touchés par des armes normales, auquel cas les dégâts varient suivant l'arme.

Catégories générales de diables

En plus des caractéristiques communes indiquées ci-dessus, les diables se regroupent en plusieurs catégories hiérarchisées ayant d'autres points communs en rapport avec leur puissance relative.

Les diables mineurs
Voici le commun des diables, les plus nombreux, les plus faibles, les plus exploités et opprimés par toutes les autres catégories. Leur nombre ne semble ni diminuer, ni augmenter, s'équilibrant par l'afflux des âmes mauvaises en Enfer et les destructions de masse dont ils sont victimes.

Type	Dés de Vie	Vulnérabilité aux armes	Résistance à la magie	Capacité de Possession	Strate d'origine
Diablotins	2+2	Magiques et argent	25 %	Non	Toutes
Epineux	3+3	Toutes	25 %	Non	Toutes
Lémures	3	Toutes	Standard	Non	Toutes
Nupperibos	1	Toutes	Standard	Non	Toutes

Les diables inférieurs
Ces diables composent les premiers échelons de la hiérarchie infernale. Ils n'ont pas d'individualité propre, ni de « vrai » nom. On les invoque avec le nom générique de leur type.

Type	Dés de Vie	Vulnérabilité aux armes	Résistance à la magie	Capacité de Possession	Strate d'origine
Abishaï	4 à 8	Toutes	20 % à 40 %	Oui (PNJ niveau 0)	1ère
Asperim	5+5	Toutes	50 %	Oui (PNJ niveau 0)	1ère
Barbelés	8	Toutes	35 %	Oui (PNJ niveau 0)	3ème, 4ème
Barbus	6+6	Toutes	45 %	Oui (PNJ niveau 0)	3ème
Erinyes	6+6	Toutes	30 %	Oui (PNJ niveau 0)	2ème
Nonservi	7+2	Toutes	25 %	Oui (PNJ niveau 0)	1ère
Osseux	9	Toutes	40 %	Oui (PNJ niveau 0)	5ème

Les diables supérieurs
Les diables supérieurs forment la classe dominante des diables non uniques. Ils sont tous identiques dans leur type, mais la majorité d'entre eux possèdent un nom propre.

Type	Dés de Vie	Vulnérabilité aux armes	Résistance à la magie	Capacité de Possession	Strate d'origine
Cornus	10	Armes +1 ou plus	50 %	Oui (PNJ et PJ)	6ème, 7ème
Glaces	11	Armes +2 ou plus	55 %	Oui (PNJ et PJ)	8ème
Profondeurs	13	Armes +2 ou plus	65 %	Oui (PNJ et PJ)	9ème
Styx	9	Armes +1 ou plus	50 %	Oui (PNJ et PJ)	5ème

Les diables majeurs et les nobles
Cette ultime catégorie rassemble toute l'aristocratie infernale, y compris les diables tombés en disgrâce ou exilés en Averne ou au-delà. Ces diables sont uniques, très puissants, et ont un « vrai » nom propre. Les plus faibles sont des diables des profondeurs récemment anoblis par un archi-diable pour lui servir de lieutenant. La majorité d'entre eux sont des ducs de l'Enfer, ayant de lourdes responsabilités ou commandant de nombreuses légions infernales au service d'un archiduc. Enfin, les archi-diables sont les maîtres incontestés d'une des neuf strates des Enfers. Voir les rubriques individuelles pour le détail sur chacun d'eux.

Fréquence des diables sur les Strates

Type de diable	1ère	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème
Abishaï	C	C	PC	R	TR	TR	-	-	-
Asperim	C	PC	R	TR	-	-	-	-	-
Barbelés	R	PC	C	C	R	-	-	-	-
Barbus	-	R	C	C	PC	TR	-	-	-
Cornus	-	TR	TR	R	PC	C	C	TR	TR
Diablotins	TR	C	C	PC	PC	PC	R	TR	R
Epineux	C	C	C	C	C	PC	PC	PC	PC
Erinyes	C	C	R	TR	-	-	-	-	-
Glaces	-	-	-	-	-	-	TR	C	R
Lémures	R	R	PC	PC	C	C	C	C	C
Nonservi	PC	C	C	R	TR	-	-	-	-
Nupperibos	PC	C	C	C	C	C	C	C	C
Osseux	-	-	PC	C	PC	R	TR	-	-
Profondeurs	-	TR	TR	TR	TR	TR	TR	R	C
Styx	-	-	TR	R	C	PC	-	-	-

C : commun (65 %) ; PC : peu commun (20 %) ; R : rare (11 %) ; TR : très rare (4 %).

Fréquence des autres monstres sur les Strates

Type de monstre	1ère	2ème	3ème	4ème	5ème	6ème	7ème	8ème	9ème
Achaierai	R	C	C	PC	PC	PC	R	TR	TR
Barghest	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	R	R
Dæmon	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR	TR
Chat des Enfers	-	PC	PC	R	R	PC	R	R	-
Molosse satanique	TR	PC	PC	C	C	R	TR	-	PC
Hoardling	TR	PC	R	R	R	TR	-	-	-
Larve	PC	-	-	-	-	-	-	-	-
Méphite	C	C	C	C	C	PC	PC	PC	PC
Palefroi de la Nuit	TR	R	R	R	R	R	R	TR	TR
Rakshasa	TR	C	C	PC	PC	R	-	TR	TR
Vache des Enfers	C	C	C	PC	PC	PC	PC	PC	PC

C : commun (65 %) ; PC : peu commun (20 %) ; R : rare (11 %) ; TR : très rare (4 %).

Abishaï (Diable inférieur)

	Blanc	**Bleu**	**Noir**	**Rouge**	**Vert**
FREQUENCE :	commun	commun	commun	commun	commun
Nbre RENCONTRE :	1 – 3 ou 3 – 12	1 -4 ou 3 – 12	1 – 3 ou 2 – 8	1 – 4 ou 3 – 12	1 – 3 ou 3 – 9
CLASSE D'ARMURE :	3	3	2	1	3
DEPLACEMENT :	27 m / 45 m (CM : C)	45 m / 45 m (CM : C)	27 m / 36 m (CM : C)	36 m / 36 m (CM : C)	36 m / 45 m (CM : C)
DES DE VIE :	7	5+1	8	4+2	6
% D'ETRE AU GITE :	25 %	35 %	20 %	40 %	30 %
TYPE DE TRESOR :	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun
Nbre D'ATTAQUES :	2	1	1	2	1
DEGATS / ATTAQUE :	4 – 9 / 4 – 9	5 – 10	5 – 14	2 – 5 / 2 – 5	4 – 10
ATTAQUES SPECIALES :	voir ci-dessous pour tous				
DEFENSES SPECIALES :	voir ci-dessous pour tous				
RESISTANCE MAGIQUE :	30 %	20 %	35 %	40 %	25 %
INTELLIGENCE :	moyenne (9)	moyenne (9)	moyenne (9)	moyenne (9)	moyenne (9)
ALIGNEMENT :	loyal mauvais	loyal mauvais	loyal mauvais	loyal mauvais	loyal mauvais
TAILLE :	M (2,10 m)	M (1,50 m)	G (2,40 m)	P (1,20 m)	M (1,80 m)
CAPACITE PSI :	aucune pour tous				
Modes d'Attaque / Défense :	aucun / aucun pour tous				
NIVEAU / VALEUR PX :	VI / 650 PX + 8 / pv	VI / 550 PX + 6 / pv	VI / 855 PX + 10 / pv	V / 320 PX + 5 / pv	VI / 550 PX + 6 / pv

La race des abishaï, les diables d'écailles, est commune sur le premier plan infernal. Ils sont reptiliens, et la majorité d'entre eux servent Tiamat. Quand on les rencontre dans leur gîte, ils seront toujours plus nombreux (seconde entrée du nombre rencontré) et, environ 10 % du temps, il y aura en plus 1 – 4 autres types avec les premiers. Bien que les trésors les laissent indifférents, les abishaï ont parfois (15 %) la garde d'un trésor de type Q qu'ils véhiculent pour le compte d'un diable supérieur. Les dégâts par attaque indiqués sont ceux du type d'arme utilisé par chaque sorte d'abishaï, avec le bonus de force inclus, soit respectivement : des fléaux pour les blancs, des tridents pour les bleus, des hallebardes pour les noirs, des dagues pour les rouges et des guisarmes vouges pour les verts.



Au corps à corps, tous les abishaï peuvent étreindre. Les dégâts infligés sont de 1 – 4 (dus aux coupures causées par les écailles aiguisées, les serres, etc.) auxquels s'ajoute le bonus de force : rouge +1, blanc ou vert +2, bleu +3, noir +4. Ils sont aussi capables de frapper avec leur queue pour 1 – 2 points de dégâts. Les abishaï régénèrent au rythme de 1 point de vie par round, à moins d'être blessés par une arme en argent, de l'eau bénite ou une arme magique sainte.

Les abishaï peuvent employer les pouvoirs magiques suivants, un à la fois, une fois par round : *changement d'apparence*, *injonction*, *flamme*, *pyrotechnie*, *peur* et *invocation* d'un autre abishaï (20 % de chances de succès, une fois par jour).

Description : les abishaï sont la quintessence du diable, ayant l'apparence d'humanoïdes avec de petites cornes, une chevelure serpentine, des crocs pointus, des oreilles en biseaux, des yeux fendus, des ailes de chauve-souris et une queue barbelée. Ils ont des écailles et des pieds reptiliens.

Nota bene : Dans le monde de Krynn (SAGA DRAGONLANCE), Tiamat, en tant que Takhisis, se sert des abishaï dans le processus de création des draconiens. Les âmes d'abishaï viennent posséder et animer les corps de draconiens qui sont fabriqués à partir des œufs de dragons métalliques.

1. Les auraks (8 DV) sont créés à partir des œufs de dragon d'or et possédés par des abishaï noirs.
2. Les sivaks (6 DV) sont créés à partir des œufs de dragon d'argent et possédés par des abishaï blancs.
3. Les bozaks (4 DV) sont créés à partir des œufs de dragon de bronze et possédés par des abishaï bleus.
4. Les kapaks (3 DV) sont créés à partir des œufs de dragon de cuivre et possédés par des abishaï verts.
5. Les baaz (2 DV) sont créés à partir des œufs de dragon d'airain et possédés par des abishaï rouges.

Aspérim (Diable inférieur)

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 6
DEPLACEMENT : 24 m
DES DE VIE : 5+5
% D'ETRE AU GITE : 50 %
TYPE DE TRESOR : U (pas de gemmes ni de bijoux)
Nbre D'ATTAQUES : aucune
DEGATS / ATTAQUE : aucun
ATTAQUES SPECIALES : magie uniquement
DEFENSES SPECIALES : aucune
RESISTANCE MAGIQUE : 50 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : P (1,20 m)
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : V / 575 PX +6 / pv

Aspérim vient du mot latin *asper* : rude, âpre, irritant, en particulier dans le sens d'exaspération. Exaspérant est le terme adéquat pour décrire la personnalité des aspérim. Les aspérim sont, en quelque sorte, des super-diablotins. Ils prennent un malin plaisir à faire perdre patience aux créatures qui les entourent, en les énervant et en les poussant à bout. Ils ne sont ni agressifs ni violents, toute blessure physique qu'ils causent est souvent accidentelle.

Les aspérim sont des diables inférieurs que l'on trouve dans les cercles des enfers les plus élevés. Parfois, ils parviennent à pénétrer d'autres plans où ils exercent leurs diableries. On ne compte que 13 aspérim. Ce sont des créatures solitaires, car même un aspérim ne voudrait pas se retrouver en compagnie d'un de ses semblables.

Les aspérim font preuve d'un sens de l'humour particulièrement bizarre, raffolant de blagues salaces et de farces grossières. Ils emploient souvent des expressions hermétiques comme : « Dans l'cul la balayette, le manche et l'étiquette ! » ou « Au temps pour moi, triso-bouffon ! »

Interrogés pour un renseignement, les aspérim donneront toujours des indications qui conduiront le groupe dans la pire des directions. Ils ne répondront jamais deux fois la même chose à la même question. Les aspérim utilisent les sorts normalement accessibles aux diables sauf l'*effroi* (car ils ne veulent pas que leurs victimes s'enfuient en courant en proie à la panique). En outre, les aspérim ont accès aux sorts suivants : *effacement*, *aura magique de Nystul*, *poigne électrique*, *ventriloquie*, *bruitage, or des fous*, *oubli*, *invisibilité*, *image miroir*, *nuage puant*, *dissipation de la magie*, *runes explosives*, *ralentissement*, *confusion*, *maladresse*, *allométamorphose*, *débilité mentale, transmutation de la pierre en boue*, *inversion de la gravité* et *danse irrésistible d'Otto*. Tous ces sorts sont lancés comme par un magicien de niveau 10.

Les aspérim n'ont pas d'attaque physique ni psi, et ils se téléporteront s'ils ne peuvent nuire au groupe. Ils sont de nature hautement magique et on suppose qu'ils sont d'anciens blagueurs impénitents. Ils ont 70 % de chances d'*invoquer* 1 – 3 diablotins, les seules créatures qui sont capables de les supporter aussi longtemps que possible.

Description : les aspérim ont l'apparence d'humanoïdes verts et trapus avec de longues oreilles pointues. Ils ressemblent à ce que donnerait le croisement d'un nain avec une grenouille géante.

Barbelés (Diable inférieur)



FREQUENCE : peu commun
Nbre RENCONTRE : 1 – 2 ou 3 – 12
CLASSE D'ARMURE : 0
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 8
% D'ETRE AU GITE : 50 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 / 2 – 8 / 3 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 35 %
INTELLIGENCE : très (11)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (2,10 m)
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : VI / 1 425 PX + 10 / pv

Les diables barbelés peuplent les troisième et quatrième plans infernaux. Ce sont d'excellents gardes, toujours sur le qui-vive et ne pouvant jamais être surpris. Toute créature dont la présence n'est pas autorisée est immédiatement jetée dans un de leurs innombrables cachots, afin d'y être « tourmentée ».

Ces monstres ne portent pas d'armes, étant naturellement dotés d'équipement offensif : leur corps tout entier n'est qu'une horrible masse de cornes et de barbelés, et leurs coups de queue et de griffes sont redoutables. Ils peuvent générer l'*effroi* lorsqu'ils frappent un adversaire (jet de protection contre les bâtonnets). Les diables barbelés peuvent employer les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *paralysie* ou *invocation* d'un autre diable barbelé (30 % de chances de succès).

Rapport : la queue d'un diable barbelé peut faire office d'étoile du matin (2 – 7 points de dégâts, utilisable une centaine de fois contre tout dæmon, diable ou démon).

Barbus (Diable inférieur)



FREQUENCE : commun
Nbre RENCONTRE : 1 – 2 ou 4 – 10
CLASSE D'ARMURE : 1
DEPLACEMENT : 45 m
DES DE VIE : 6+6
% D'ETRE AU GITE : 15 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1 ou 3
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme ou 1 – 8 / 1 – 2 / 1 – 2
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 45 %
INTELLIGENCE : moyenne à très (9 – 11)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,95 m)
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : VII / 1 125 PX + 10 / pv

Les diables barbus peuplent le troisième plan infernal, le domaine de Mammon, ainsi que d'autres strates plus basses. Ils sont particulièrement cruels et violents, passant à l'attaque à la moindre occasion. Cela les rend impopulaires et ils font l'objet de fréquentes et sévères mesures disciplinaires, mais ils sont aussi appréciés pour ce trait en tant que troupes de choc.

Habituellement, les diables barbus sont armés d'un couteau de brèche à dents de scie doté de crochets acérés de part et d'autre de la base de la lame. Ce crochet recourbé vers l'arrière est utilisé pour agripper les adversaires qui s'approchent ou retenir ceux qui s'enfuient (1 – 3 points de dégâts + immobilisation à moins qu'un jet de d% soit réussi sous les chances d'ouverture des portes). Sans armes, les diables barbus attaquent avec leur barbe de fil de fer et leurs mains griffues. Si les deux attaques avec les mains réussissent dans le même round, les dégâts occasionnés par la barbe sont maximum, c'est-à-dire, 8 points. Toute créature encaissant les dégâts maximum de la barbe doit réussir

un jet de protection contre le poison ou ressentir immédiatement de brûlantes démangeaisons qui font baisser la dextérité d'un point par round pendant 4 rounds.

A volonté, un à la fois, et une fois par tour ou par round selon le cas, les diables barbus peuvent utiliser les pouvoirs suivants : *altération des feux normaux*, *injonction*, *effroi* (au toucher), *flamme* et *invocation* d'un autre diable barbu (35 % de chances de succès).

Rapport : certains fétichistes fortunés sont prêts à payer des sommes considérables pour que l'on invoque des diables barbus à leurs soirées privées.

Cornus (Malebranche) (Diable supérieur)



FREQUENCE : peu commun
Nbre RENCONTRE : 1 – 2 ou 2 – 5
CLASSE D'ARMURE : -5
DEPLACEMENT : 27 m / 54 m (CM : D)
DES DE VIE : 10
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : I
Nbre D'ATTAQUES : 4 ou 1 + arme
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 4 / 1 – 4 / 2 – 5 / 1 – 3 ou 1 – 3 + selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +1 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 50 %
INTELLIGENCE : haute (13)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : V / 113
Modes d'Attaque / Défense : B, C / F, G, H
NIVEAU / VALEUR PX : VIII / 3 300 PX + 14 / pv

Les « cornes maléfiques » (*males branches*) résident principalement sur les sixième et septième plans infernaux. Ces monstres occupent le rang le plus bas de la hiérarchie des diables supérieurs et possèdent des noms tels que : « queue d'Enfer », « aile tordue », « vomissures de chien » et autres doux patronymes. Ils détestent et craignent tout ce qui est plus puissant qu'eux, à commencer par les diables qui leur sont supérieurs.

Lorsqu'ils sont armés, ils portent une fourche à deux pointes (75 %) qui inflige 2 – 12 points de dégâts, ou un fouet barbelé (25 %) infligeant 1 – 4 points de dommage et étourdissant pour le même nombre de rounds (à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre les sorts). Un diable cornu désarmé attaque de la façon suivante : griffes, griffes, morsure. Armé ou non, il donne des coups de queue, causant 1 – 3 points de dégâts et une blessure qui saigne jusqu'à ce qu'elle soit pansée ou soignée (perte d'un pv / tour en attendant les soins). Ces diables exsudent une aura d'*effroi* dans un rayon de 1,50 m (jet de protection contre les bâtonnets).

Les malebranches peuvent utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *ESP*, *détection de la magie*, *illusion* et *invocation* d'un autre diable cornu avec 50 % de chances de succès. Une fois par jour, ils peuvent créer un *mur de flammes* causant des dommages trois fois plus importants que la normale (3 – 24 points de dégâts).

Rapport : la peau écailleuse des malebranches peut servir de matière première pour la fabrication d'une lorica magique ayant un enchantement de +2 à +5. Toutes les armes de l'un de ces diables possèdent une valeur de base de 250 po. Les cornes peuvent servir à la fabrication de cornes magiques mineures ou bien vendues à des collectionneurs comme parure pour 500 po (la paire).

Diablotin (Diable mineur)

FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 2
DEPLACEMENT : 18 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE : 2+2
% D'ETRE AU GITE : 0 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 25 %
INTELLIGENCE : moyenne (9)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : P (60 cm)
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : III / 275 PX + 3 / pv



Les diablotins sont très rares sur le *Plan Matériel*, mais beaucoup plus communs en Enfer et Achéron. Ce sont les plus petits (et les plus faibles), créés à partir de larves pour répandre le mal dans le monde, en devenant les familiers de magiciens et de clercs loyaux mauvais. Ils ont la capacité de s'*autométamorphoser* en animaux, chacun d'eux pouvant prendre deux des formes suivantes : grande araignée, corbeau, rat géant ou chèvre.

Sous sa forme naturelle, le diablotin attaque avec sa queue venimeuse (jet de protection réussi contre le poison ou mort) ; pour les jets de toucher, on la considère comme une dague. Sous forme d'animal, il se bat comme la bête en question (le corbeau et la chèvre n'ont aucune attaque efficace).

Quelle que soit la forme adoptée, un diablotin peut utiliser tous ses pouvoirs magiques ; il peut à volonté : *détecter le bien*, *détecter la magie*, et *devenir invisible*. Il se régénère au rythme d'un point de vie par round. Enfin, il lui est possible d'employer une *suggestion* par jour. Les diablotins ne peuvent être blessés que par les armes magiques ou d'argent. Les attaques magiques basées sur le froid, le feu ou l'électricité ne les affectent pas, et leurs jets de protection contre les sorts sont ceux de créatures à 7 Dés de Vie dans le cas de sorts dirigés contre eux.

Ces petits monstres sont moyennement intelligents, mais diaboliquement rusés. De plus, en tant que familiers, ils peuvent faire appel à l'intelligence des archi-diables.

Lorsqu'un diablotin assume le rôle de familier, son « maître » gagne les bénéfices suivants, à condition de ne pas se trouver à plus d'1,6 km de lui : un lien télépathique s'établit entre eux, permettant au « maître » de recevoir toutes les perceptions sensorielles du diablotin, y compris les images dans le spectre infrarouge ; le « maître » gagne un niveau d'expérience (mais s'il se trouve éloigné de plus d'1,6 km de son familier, il perd ce niveau d'expérience ; il en perd 4 si le diablotin est tué) ; si le familier se trouve dans les 3 mètres, son « maître » y gagne de plus une résistance magique de 25 % et la capacité de se régénérer au rythme d'un point de vie par round. Enfin, en sus de son aide et de ses conseils, un diablotin familier peut *contacter un Plan Inférieur* une fois par semaine, afin d'aider son « maître » à prendre une décision. Ce contact est semblable à un sort de *communion*, mais 6 questions sont permises.

Rapport : le sang d'un diablotin peut servir d'encre pour un parchemin de *protection contre la magie*. La queue d'un diablotin peut être transformée en une *dague de venin*.

Epineux (Diable mineur)



FREQUENCE : commun
Nbre RENCONTRE : 2 – 5 ou 5 – 20
CLASSE D'ARMURE : 3
DEPLACEMENT : 18 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE : 3+3
% D'ETRE AU GITE : 10 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1 et / ou 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme et / ou 1 – 4 / 1 – 4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 25 %
INTELLIGENCE : basse à moyenne (7 – 9)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : P (90 cm)
CAPACITE PSI : aucune
    Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : IV / 240 PX + 4 / pv

On trouve des diables épineux sur tous les plans infernaux, bien qu'ils soient plus communs sur les 2ème, 3ème, 4ème et 5ème plans. Ils occupent des emplois de serviteurs, messagers, et d'autres du même ordre, car ils sont trop petits et trop faibles pour servir à autre chose. Ils sont souvent chargés de conduire des troupeaux de lémures.

Ils attaquent en se servant d'une arme, car ils portent presque toujours une fourche de guerre d'une longueur de 1,35 m. En vol, ils peuvent aussi se servir de leurs pieds griffus pour déchirer leur cible. Un diable épineux est capable de projeter une de ses excroissances pointues qui prendra feu automatiquement. Jusqu'à 12 de ces projectiles peuvent être envoyés sur une cible quand le monstre passe en volant au dessus d'elle, chacun inflige des dégâts comme une fléchette en cas d'attaque réussie et mettra le feu à tout objet inflammable. En cours de mêlée, de 1 à 4 épines pourront blesser un adversaire si le diable choisit de se lancer violemment contre son adversaire. Ces coups réussissent automatiquement, mais aucune autre forme d'attaque n'est possible.

Les diables épineux peuvent employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois, une fois par round : *altération des feux normaux*, *changement d'apparence*, *injonction*, *flamme*, *peur* et *invocation* d'un diable barbu une fois par jour (5 % de chances de succès).

Rapport : le sang d'un diable épineux peut servir de combustible pour une lampe à huile dont la flamme ne s'éteindra jamais à moins d'être aspergée d'eau bénite.

Erinyes (Diable inférieur)

FREQUENCE : peu commun
Nbre RENCONTRE : 1 – 3 ou 4 – 16
CLASSE D'ARMURE : 2
DEPLACEMENT : 18 m / 63 m (CM : C)
DES DE VIE : 6+6
% D'ETRE AU GITE : 20 %
TYPE DE TRESOR : R
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 30 %
INTELLIGENCE : moyenne (9)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : aucune
    Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : VI / 875 PX + 8 / pv

Les érinyes sont des diablesses originaires du deuxième plan infernal, mais elles sont fréquemment envoyées sur d'autres plans afin de ramener de nouvelles âmes. Quoique féminines, elles sont capables de prendre une apparence masculine Elles sont armées d'une dague magique d'où sourd un venin caustique rendant les blessures infligées horriblement douloureuses (jet de protection contre le poison, l'échec signifiant que l'adversaire perd connaissance pour 1 – 6 rounds). Elles sont aussi équipées d'une *corde d'emmêlement* avec laquelle elles attachent leurs victimes. Les érinyes peuvent être touchées avec des armes normales. Elles engendrent l'*effroi* à volonté, chez tous ceux qui

les regardent (jet de protection contre les bâtonnets). Elles sont de plus capables d'utiliser un des pouvoirs suivants tous les rounds : *détection de l'invisible*, *localisation des objets*, *invisibilité*, *autométamorphose*, *flamme* et *invocation* d'une autre érinyes (25 % de chances de succès).

Les érinyes sont fortes : 18 (01), mais n'en retirent aucun avantage au combat (pas de bonus au toucher ou aux dégâts). Elles poursuivent inlassablement des personnes mauvaises et maléfiques, afin de les entraîner toutes vives en Enfer. Elles passent parfois des marchés avec d'autres, dans l'espoir de les pousser vers le mal.

Rapport : les délicates plumes des ailes d'érinyes peuvent servir pour l'écriture des parchemins de *drain d'énergie*, de *seuil* ou de *changement de plan*. La *corde d'emmêlement* et la *dague de venin* continueront de fonctionner normalement, bien qu'elles soient d'alignement mauvais et qu'elles ne peuvent pas servir à subjuguer leur victime mais à les tuer. Les PJ d'alignement bon reçoivent le double de PX pour leur destruction.

Glaces (Diable supérieur)

FREQUENCE : peu commun
Nbre RENCONTRE : 1 ou 1 – 4
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 18 m
DES DE VIE : 11
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : Q, R
Nbre D'ATTAQUES : 4
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 4 / 1 – 4 / 2 – 8 / 3 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 55 %
INTELLIGENCE : haute (13)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,15 m)
CAPACITE PSI : V / 166
Modes d'Attaque / Défense : C, D / F, G, H
NIVEAU / VALEUR PX : IX / 4 400 PX + 16 / pv



Le glacial huitième plan infernal est principalement habité par des diables des glaces. Ces diables sont supérieurs dans tous les sens du terme, préférant attaquer et torturer leurs victimes à l'aide de leurs griffes, queue et mandibules. Quelques-uns (25 %) portent de grandes lances qui infligent 2 – 12 points de dégâts et engourdissent (*froid*) les créatures touchées (les ralentissant de 50 % à moins qu'elles ne réussissent un jet de protection contre la paralysie). Etant des diables supérieurs, ils ont tous un nom qui leur est propre.

Les diables des glaces peuvent utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *vol*, *mur de glace*, *détection de la magie*, *détection de l'invisible*, *autométamorphose* et ouverture d'un *seuil* (60 % de chance de succès) amenant deux diables osseux (70 %) ou un autre diables des glaces (30 %). Une fois par jour, tout diable de ce type peut générer une *tempête de glace* (comme le sort).

Ces créatures possèdent une ultravision d'une portée de 18 mètres, se régénèrent au rythme d'un point de vie par round et ont une force de 18 (76). Elles irradient l'*effroi* dans un rayon de 3 mètres (jet de protection contre les bâtonnets).

Rapport : le sang d'un diable des glaces peut servir de composante matérielle pour la plupart des sorts basés sur le froid, auquel cas il donne un bonus de +1 point de dégât à chaque dé de dommage. La peau de ces diables peut être transformée en boucliers qui auront un bonus de +1 à la CA, +4 contre les diables, dæmons et démons, mais un malus de -2 contre les diables des glaces. Leur grande lance a une valeur de 300 po.

Lémures (Diable mineur)



FREQUENCE : commun
Nbre RENCONTRE : 5 – 30
CLASSE D'ARMURE : 7
DEPLACEMENT : 9 m
DES DE VIE : 3
% D'ETRE AU GITE : 100 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 3
ATTAQUES SPECIALES : aucune
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : standard
INTELLIGENCE : semi- (3)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : III / 65 PX + 3 / pv

Les lémures sont les formes larvaires dans lesquelles sont placées les âmes des morts qui résident sur les neuf plans infernaux. Ces masses gélatineuses quasi humanoïdes sont alors tourmentées par les diables. Ces monstres sont à moitié fous et attaquent à vue toute créature non diabolique. Ils se régénèrent à la vitesse d'un point de vie par round, ce qui explique qu'ils ne soient généralement pas tués par les blessures que leur infligent leur environnement et ses habitants. Ces horribles créatures ne peuvent être détruites que par des objets bénis (eau bénite, épées saintes, etc.). Elles sont immunisées à toutes formes de *sommeil*, *charme* ou assimilés.

Après un certain temps en Enfer, quelques lémures sont choisis pour former des âmes en peine ou des spectres.

Nonservi (Diable inférieur)



FREQUENCE : peu commun
Nbre RENCONTRE : 2 – 8
CLASSE D'ARMURE : 1
DEPLACEMENT : 9 m
DES DE VIE : 7+2
% D'ETRE AU GITE : 65 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 25 %
INTELLIGENCE : basse (6)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,35 m)
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : VI / 1 125+ 10 / pv

La race des nonservi forme le personnel de la grande chaîne de restauration rapide de Maughdonnell. On ne les trouve qu'en train de travailler dans l'un de ces *fast-foods* ou bien en train de les approvisionner dans leurs environs (barre d'attache, bivouac, etc.). Dans ce dernier cas, 4 – 16 de ces diables seront présents. Dans leur gîte, le trésor est composé d'une caisse remplie de pièces de monnaie de type B. Les nonservi peuvent mordre, mais ils peuvent également lancer de l'huile bouillante. Ils sont immunisés à toute forme de chaleur et de poison.

Les nonservi peuvent utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois, une fois par round : *injonction*, *flamme*, *pyrotechnie*, *télékinésie* (poids de 3 000 po) et *invocation* d'un autre nonservus avec 25 % de chance de succès deux fois par jour. Ils régénèrent un point de vie par round.

Description : les nonservi ressemblent à des humanoïdes à tête de lézard vêtus d'uniformes aux couleurs vives. Ces uniformes ont des badges indiquant le nom du diable (qui sont tous faux). Ils ont une force équivalente à 18 (01) et peuvent se battre à main nue aisément. On dit que les nonservi sont soit la réincarnation des esprits de cuisiniers mauvais ou bien soit des abishaï qui ont offensé Tiamat.

Nupperibos (Diable mineur)

FREQUENCE : commun
Nbre RENCONTRE : 10 – 100
CLASSE D'ARMURE : 9
DEPLACEMENT : 18 m
DES DE VIE : 1
% D'ETRE AU GITE : jamais
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 2 ou 1
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 2 / 1 – 2 ou selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : aucune
DEFENSES SPECIALES : régénération d'un pv par round
RESISTANCE MAGIQUE : standard
INTELLIGENCE : spéciale (indéterminée pour les effets de sort)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : I / 18 + 1 / pv

Les nupperibos se comptent par centaines de milliers dans tous les Enfers. Ils sont les reliquats de ces créatures loyales mauvaises qui ne sont pas assez malveillantes pour être changées en lémures (voir ci-dessus). Ils sont aveugles, sourds et muets. Ils sont réceptifs aux ordres mentaux venant de diables plus forts et ils ressentent aussi la présence de leurs semblables. Ils obéissent promptement à tous les ordres afin de pouvoir soulager la douleur et les tourments qui sont le lot quotidien des régions infernales.

Le mode d'attaque normal d'un nupperibo est deux coups de griffes avec les mains. Cependant, quand une armée infernale est levée, chaque individu reçoit quelque sorte d'arme : généralement une massue, une lance ou une arme d'hast. Ces créatures se mettent alors en marche et attaquent à l'aveuglette mais non sans effet parce qu'elles bénéficient de leur grand nombre et que leurs légions sont commandées par des diables bien plus puissants. (Notez que si elles ne sont plus commandées, les hordes de nupperibos continueront d'avancer et d'attaquer toute chose n'appartenant pas aux Enfers.)

Sur les plans infernaux ou dans les zones de Mal total, les nupperibos régénèrent un point de vie par round, mais ailleurs ce pouvoir est perdu. Si un objet saint (eau bénite, arme) est employé contre eux, la régénération est rendue impossible. Les nupperibos détruits pour la cause du Mal ont 99 % de chance de se reformer en tant que nupperibo. Cependant, il y a 1 % de chance qu'ils soient transformés en une sorte spéciale de lémure. Ces lémures spéciaux sont ceux qui deviendront des diables inférieurs. Ceux qui survivront un millier d'années sous la forme d'un de ces lémures pourront devenir des diables véritables.

Du fait de leurs capacités sensorielles limitées, les nupperibos ne peuvent pas se voir attribuer un score d'intelligence en soi. Si leur statut devait changer, ils acquerront un score d'intelligence variant de semi- à exceptionnelle (3 – 15).

Osseux (Diable inférieur)

FREQUENCE : peu commun
Nbre RENCONTRE : 1 – 2 ou 2 – 8
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 45 m
DES DE VIE : 9
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 40 %
INTELLIGENCE : très (11)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,85 m)
CAPACITE PSI : aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : VII / 2 800 PX + 12 / pv



Les diables osseux peuplent les plans infernaux inférieurs, tout particulièrement le cinquième. Ils sont extrêmement malicieux et se délectent de la souffrance qu'ils infligent aux créatures moins puissantes qu'eux. Préférant le froid à la

chaleur, ils ont développé une ultravision leur permettant de voir la lumière du spectre ultraviolet dans un rayon de 18 mètres.

Les diables osseux se servent d'un énorme hameçon d'os pour attraper et blesser leurs adversaires. Toute créature touchée par cette arme a 50 % de chances d'être harponnée. Le monstre la frappe alors de sa queue, lui infligeant 2 – 8 points de dégâts et lui retirant 1 – 4 points de force (à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre le poison). La force de la victime lui revient au bout de 10 rounds.

Les diables osseux peuvent employer les pouvoirs suivants à volonté, à raison d'un par round : génération d'une sphère d'*effroi* de 1,50 m de rayon, *force fantasmagorique améliorée*, *invisibilité*, *détection de l'invisible*, *vol*, *effroi* (sort) et *invocation* d'un autre diable osseux (avec 40 % de chance de réussite). Une fois par jour, il leur est possible de créer un *mur de glace*.

Rapport : l'hameçon d'os des diables osseux a une valeur de 300 po et peut servir à invoquer d'autres diables osseux. Le poison contenu dans la queue d'un diable osseux reste nocif sans limite de durée ; 1 – 4 doses peuvent être extraites d'un seul spécimen.

Profondeurs (Diable supérieur)

FREQUENCE : rare
Nbre RENCONTRE : 1 ou 1 – 3
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 18 m / 45 m (CM : D)
DES DE VIE : 13
% D'ETRE AU GITE : 65 %
TYPE DE TRESOR : J, R
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 5 – 8 / 7 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : IV / 213
Modes d'Attaque / Défense : A, C, E / G, H, I
NIVEAU / VALEUR PX : IX / 7 900 PX + 18 / pv



Le plan inférieur des Enfers est le domaine des redoutables diables des profondeurs, créatures de grande puissance, infiniment maléfiques et dotées d'une force terrifiante. Ces monstres possèdent tous un nom propre et sont les serviteurs personnels d'Asmodée. Ils utilisent chacun un bâton dentelé et une arme en forme d'ankh, pouvant frapper avec les deux au cours d'un même round.

Les diables des profondeurs peuvent utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *détection de la magie*, *détection de l'invisible*, *autométamorphose*, *paralysie* et ouverture d'un *seuil* (70 % de chance de réussite) amenant 1 – 3 diables barbelés (60 %) ou un autre diable des profondeurs. Ils peuvent en outre employer une fois par jour un *symbole de souffrance* (jet de protection contre les sorts réussi ou pénalité de -4 sur tous les jets de toucher et de -2 sur la dextérité durant 2 – 20 rounds). Ils engendrent l'*effroi* dans un rayon de 6 mètres (jet de protection contre les sorts).

Tous les diables des profondeurs possèdent une force de 18 (00) et se régénèrent au rythme de 2 points de vie par round. S'ils réussissent à toucher un adversaire avec leur queue, celui-ci est bloqué et subit 2 – 8 points de dégâts par round à cause de la constriction.

Rapport : le sang d'un diable des profondeurs peut servir d'encre pour un parchemin de *régénération*. Les crocs de ces diables peuvent être transformés en *dagues sanglantes*. Leurs armes sont sans valeur ; cependant, il y a 90 % de chance qu'un allié de leur propriétaire cherchera à les récupérer. (Après tout, l'honneur des diables doit être préservé.)

Styx (Diable supérieur)



FREQUENCE : très rare
Nbre RENCONTRE : 1 – 2
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 18 m / 45 m (CM : C)
DES DE VIE : 9
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : Q, R
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +1 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 50 %
INTELLIGENCE : haute (13)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M
CAPACITE PSI : V / 121
Modes d'Attaque / Défense : B, D / F, G, H
VALEUR PX / NIVEAU : VIII / 3 000 PX + 14 / pv

Résidents du cinquième plan infernal, les diables du Styx sont des humanoïdes avec une énorme tête répugnante et disproportionnée, ainsi que des ailes noires recouvertes d'argent. Leur fonction principale consiste à traquer les âmes pour les amener à Géryon, mais de temps à autre ils arpenteront le *Plan Matériel* dans l'intention de détruire tous les humains qu'ils y croiseront.

Les diables du Styx sont invulnérables aux armes normales mais peuvent être blessés par les armes en argent et les armes magiques dont le bonus est de +1 ou supérieur.

Leur toucher occasionne 2 – 8 points de dommage et a 50 % de chances d'infliger un sort d'*emprisonnement* à la victime (sans jet de protection autorisé). Traitez cela comme s'il était lancé par un magicien de 22ème niveau, et considérez le diable du Styx comme s'il avait des informations précises sur le nom et le passé de la victime.

Bannir un diable du Styx nécessite de prononcer une *parole sacrée*.

Nobles de l'Enfer

Ce qui suit est une liste récapitulative (non exhaustive) de la noblesse des Enfers. En général, les ducs sont d'une puissance équivalente à un petit archi-diable, bien que la plupart ne sont qu'un tout petit peu plus fort qu'un diable des profondeurs, ou sont, en fait, ni plus ni moins que des diables des profondeurs.

Dans cette liste, un astérisque (*) placé à la suite d'un nom indique que le noble est un diable des profondeurs, ayant une force et des pouvoirs exceptionnels pour son type. Un tel diable ne sera pas décrit individuellement dans les rubriques des nobles de l'Enfer ; il convient de se reporter à la description du diable des profondeurs (voir plus haut). L'indication (*f*) désigne une diablesse. En général, les diables femelles sont d'une puissance légèrement supérieure à celle d'un diable des profondeurs.

Aristocratie des plans des Enfers

Nom	Titre	Au service de	Commande ou occupe la position de
Abigor	Duc	Baalzebul	60 compagnies de malebranches
Adonides	Duc	Méphistophélès	Steward
Adramalech	Duc	Asmodée	Chancelier
Agares	Duc	Géryon	31 compagnies de diables osseux
Alastor	Duc	Asmodée	Bourreau
Alocer	Duc	Dispater	36 compagnies d'érinyes
Amduscias	Duc	Tiamat	29 compagnies d'abishaï
Amon	Duc	Géryon	40 compagnies de diables osseux
Arioch	Duc	Dispater	Vengeur
Armaros	-	-	Exilé en Averne
Asmodée	Roi, Archiduc	-	Haut Seigneur de l'Enfer, Seigneur de Nessus
Astaroth	-	-	Trésorier
Azazel	-	-	Exilé en Averne
Baalberith*	Duc	Asmodée	Majordome
Baalphegor (*f*)	Princesse	Méphistophélès	Conjointe
Baalzephon*	Duc	Dispater	Premier ministre
Baalzebul	Archiduc	-	Seigneur de Malbolge et de Maladomini
Bael	Duc	Mammon	66 compagnies de diables barbelés
Baftis (*f*)	Princesse	Baalzebul	Conjointe
Balan	Duc	Bélial	40 compagnies de diables barbus
Barbas	Duc	Méphistophélès	Chambellan
Barbatos	Duc	Baalzebul	Maréchal
Bathym	Duc	Bélial	30 compagnies de diables barbelés
Bel*	Duc	Dispater	3 compagnies de malebranches
Bele	Duc	Méphistophélès	Justicier
Bélial	-	Satan	Lieutenant, Bras droit de Satan
Bélial, le Grand	Archiduc	-	Seigneur de Phlégéthon
Bensozia (*f*)	Reine	Asmodée	Conjointe
Bethage*	Duc	Moloch	9 compagnies de malebranches
Biffant	Duc	Dispater	Prévôt
Bifrons	Duc	Méphistophélès	26 compagnies de diables des glaces
Bileth	Duc	Moloch	Tribun
Bist (*f*)	-	-	Exilée en Averne
Bitru	Duc	Dispater	70 compagnies d'érinyes
Buer	Duc	Asmodée	15 compagnies de diables des profondeurs
Bune	Duc	Asmodée	30 compagnies de malebranches
Caarcrinolaas	Duc	Mammon	36 compagnies de diables barbelés
Cahor	-	-	Exilé en Averne
Caïm	-	-	Exilé en Averne
Chamo	Duc	Bélial	Légat
Cozbi (*f*)	Princesse	Géryon	Conjointe
Dagon	-	-	Exilé en Averne
Dispater	Archiduc	-	Seigneur de Dis
Duskur (*f*)	-	-	Exilée en Averne
Fecor*	Duc	Géryon	8 compagnies de malebranches
Focalor	Duc	Mammon	Sénéchal
Furcas*	Duc	Dispater	12 compagnies de diables barbus
Gargoth	-	-	Légende urbaine
Gaziel	Duc	Bélial	11 compagnies de diables osseux
Géryon	Archiduc	-	Seigneur de Stygie
Glasya (*f*)	Princesse	Mammon	Conjointe, Fille d'Asmodée

Goap*	Duc	Tiamat	3 compagnies d'érinyes
Gorson	Duc	Géryon	Bailli
Herobaal*	Duc	Moloch	16 compagnies de diables osseux
Herodias	Duc	Géryon	Magistrat
Hutijin	Duc	Méphistophélès	2 compagnies de diables des profondeurs
Kochbiel	-	-	Exilé en Averne
Lilis (*f*)	Princesse	Dispater	Conjointe
Lilith (*f*)	Princesse	Moloch	Conjointe
Maughdonnell	Comte	-	Propriétaire des restaurants rapides des Neuf Enfers
Machalas	Duc	Géryon	11 compagnies de diables barbelés
Malarea (*f*)	-	-	Exilée en Averne
Malphas	Duc	Tiamat	40 compagnies d'abishaï
Mammon	Archiduc	-	Seigneur de Minauros
Martinet*	Duc	Asmodée	Agent de police
Melchon	Duc	Mammon	18 compagnies d'érinyes
Méphistophélès	Archiduc	-	Seigneur de Caïna
Merodach	Duc	Dispater	21 compagnies de diables barbelés
Moloch	Grand Duc	Baalzebul	Vice-roi de Malbolge
Morax	Duc	Asmodée	9 compagnies de diables des profondeurs
Naome (*f*)	Princesse	Bélial	Conjointe
Neabaz	Duc	Baalzebul	Héraut
Nergal	-	-	Exilé en Averne
Nexroth*	Duc	Méphistophélès	16 compagnies de malebranches
Nisroch	-	-	Exilé en Averne
Phongor	Duc	Asmodée	Inquisiteur
Rimmon	Duc	Asmodée	5 compagnies de diables des glaces
Rumjal	-	-	Exilé en Averne
Satan	Prince	-	Exilé quelque part dans le Multivers
Selm	Prince	Asmodée	Possesseurs, ancien lieutenant de Satan
Tartach	Duc	Moloch	Légat
Tiamat	Archiduchesse	-	Dame de l'Averne
Titivilus	Duc	Dispater	Nonce
Zaebos*	Duc	Bélial	Lieutenant
Zagum	Duc	Asmodée	30 compagnies de diables barbelés
Zapan*	Duc	Bélial	4 compagnies de malebranches
Zepar	Duc	Baalzebul	28 compagnies de malebranches
Zimimar*	Duc	Mammon	6 compagnies de diables osseux

Abigor (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 42 m / 66 m (CM : C)
DES DE VIE : 120 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 65 %
TYPE DE TRESOR : A, I
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 16 ou selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,25 m)
CAPACITE PSI : IV / 210
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 600 PX

Abigor est un duc au service de Baalzebul, commandant 60 compagnies de malebranches. Il exulte dans le massacre d'autres créatures lors des batailles, et ne manquera pas l'occasion de se battre avec un adversaire plus faible. Il porte une hache d'armes +2 et une masse, et s'il venait à les perdre dans une échauffourée, il se rabattra sur n'importe quoi à portée de sa main. Sans arme, il frappe avec un de ses poings massifs tandis qu'il contre les attaques de l'autre. Un coup de poing cause 2 – 16 points de dégâts.

Abigor peut utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *dissipation de la magie*, *nécromancie* (la mort peut remonter jusqu'à un maximum de 600 jours), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *connaissance des alignements*, *langues*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Abigor peut employer un *symbole d'étourdissement* et, une fois par jour, il peut *retourner* un sort (comme l'*anneau de retour de sort*) sur celui qui le lui a lancé (notez qu'il est capable de faire cela même avec un sort dont il n'a pas eu à subir les effets grâce à sa résistance à la magie). Abigor cause l'*effroi* au toucher (jet de protection contre les sorts avec un malus de -1 pour éviter). Il peut *invoquer* 1 – 2 malebranches avec 70 % de chances de succès et régénère 2 points de vie par round.

Description : Abigor ressemble à un humanoïde chauve, à la peau ocre, avec des traits diaboliques rubiconds, des petites cornes, des sabots noirs et une queue fourchue. Il a de grandes ailes de chauve-souris cramoisies et une voix basse et profonde.

Rapport : la hache d'armes +2 d'Abigor a une valeur de 5 000 po.

Adonides (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 48 m / 84 m (CM : C)
DES DE VIE : 121 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : R, X, Z
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,40 m)
CAPACITE PSI : III / 228
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 630 PX

Adonides sert Méphistophélès en tant que steward de Caïna, responsable de la sécurité et de la stabilité intérieure du royaume. Ses expériences jusqu'à ce jour l'ont instruit qu'il ne doit faire confiance à aucun des diables des profondeurs (il voit également d'un mauvais œil Nexroth et Hutijin), et qu'il suspecte chaque diable des glaces et chaque malebranche d'être un espion pour le compte de Baalzebul. Adonides est naturellement cruel et tyrannique, dès lors –

puisque Barbas est le chambellan de Méphistar et que le steward n'a aucune autorité ici – ce diable passe le plus clair de son temps à parcourir le plan avec une garde de 16 diables des glaces, à chercher les intrus et à les châtier dignement, ainsi qu'à poursuivre les contrevenants ou les auteurs d'actes de trahison à l'encontre de Méphistophélès. Au combat, Adonides porte un *bâton +1* tordu avec les extrémités dotées d'une pointe de lance (1 – 8 points de dégâts, +7 dans les mains d'Adonides) avec lequel il peut frapper deux fois par round (contre deux adversaires différents s'il le souhaite).

Adonides peut utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *tempête de glace*, *mur de glace*, *cône de froid* (1d4+16 points de dégâts), *foudre* (4d6), *détection des mensonges*, *connaissance des alignements*, *dissipation de la magie*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Adonides peut se *guérir* (ou *guérir* autrui au toucher), et une fois par jour, il peut employer un *symbole d'étourdissement*. Il cause l'*effroi* en pointant son doigt sur la créature désirée (une cible par round, jet de protection contre les sorts avec un malus de -1 pour éviter), et il peut *invoquer* 1 – 6 diables des glaces (70 % de chances de succès) si besoin est. Il régénère 2 points de vie par round.

Description : Adonides ressemble à un beau jeune homme ténébreux de grande taille aux cheveux longs. Il a des yeux noirs scintillant peu courants et un rictus qui laisse voir ses crocs. Ses cheveux dissimulent deux petites cornes ; Adonides portes des robes pour cacher sa petite queue fourchue et son torse de couleur écarlate.

Rapport : le *bâton +1* tordu d'Adonides a une valeur de 3 500 po.

Adramalech (Chancelier de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m
DES DE VIE : 133 pv (20 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : I, S, Z
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessus
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : III / 245
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 990 PX

Adramalech, le cruel et malicieux chancelier de l'Enfer, assiste grandement Asmodée depuis sa tour dans le palais du Haut Seigneur en Nessus. Le Gardien des Annales ne répond qu'à Asmodée, et passe le plus clair de son temps à observer (par l'intermédiaire de ses espions et de ses informateurs publiquement déclarés, au nombre desquels font partie tous les diables des profondeurs de l'aristocratie des Enfers) les événements des régions infernales et d'ailleurs. Les *Annales Infernales* (quelquefois appelé « Le Livre de Feu » par les hommes, bien que ces archives soient constituées, en fait, de nombreux volumes et documents) contiennent tous les *vrais noms* de tous les diables connus d'Adramalech (notez qu'il a mémorisé ceux de tous les ducs et archi-diables comme moyen d'autodéfense ; aussi aucun d'entre eux ne l'attaquera). Il enregistre aussi le nombre, l'acquisition et la transformation des lémures et des larves ; les châtiments endurés par les diables ; les rangs et les pouvoirs de tous les diables ainsi que leur alliance suspectée ou révélée ou leur trahison ; les rangs et les adresses de tous ceux qui servent les diables sur d'autres plans ; et la conclusion et les clauses de tous les pactes et contrats.

Quand il n'est pas occupé par la mise à jour de ses Annales ou à espionner quelqu'un, Adramalech aime s'amuser à regarder des créatures misérables – en particulier des humains et des elfes capturés sur le *Plan Matériel Primaire* – se faire torturer et mettre à mort dans les cachots du palais ou dans les campements militaires à l'extérieur de ses murs. Adramalech porte un *bâton +2* qui peut produire une *destruction de la vie* (JP à +1) au toucher et une *désintégration* (les diables ont un malus de -1 à leur JP) au toucher une fois tous les 6 tours (notez que les diables supérieurs et les archi-diables sont immunisés aux effets de ce bâton). Sa loyauté envers Asmodée n'est pas sans faille – il essaie souvent de dissimuler de petites choses, des informations ou des objets magiques qui ont été saisis sur des étrangers, à l'insu du Haut Seigneur, et toujours avec l'excuse d'avoir été distrait.

Adramalech peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *boule de feu* (3d6), *dissipation de la magie*, *détection des mensonges*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *ESP*, *connaissance des alignements*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *langues*, *écriture*, *runes explosives*, *nécro-animation*, *dépêche* (à Asmodée uniquement), *téléportation*, *identification*, *bulle anti-magique* et

exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Adramalech peut déclencher une *nuée de météores*, et une fois par jour il peut utiliser un *symbole d'insanité*. Il provoque l'*effroi* en pointant son doigt sur une créature située à moins de 4" et en lui parlant (jet de protection contre les sorts avec un malus de -1 pour éviter). Il peut *invoquer* 1 – 3 diables des profondeurs (55 % de chances) ou 1 – 6 malebranches (50 % de chances). Adramalech régénère 1 point de vie par round.

Description : Adramalech ressemble à un homme âgé, chauve avec une barbe grise et des yeux froid et larmoyant qui changent de couleur du vert émeraude à l'orange flamboyant en passant par le noir selon son humeur du moment (du plaisir à la furie, respectivement). Il a des pieds et des mains humains normaux, de petites cornes cramoisies et barbelées et une queue fourchue cramoisie. Il porte des robes flottantes et détachées de teinte verte, pourpre, rousse ou noire, et, sous ces voiles, il y a un corps cramoisi et écailleux sur le dos, et jaune-vert et gluant sur le devant.

Rapport : le *bâton +2* d'Adramalech a une valeur de 41 000 po. « Le Livre de Feu » a une valeur tout simplement inestimable ! Il est composé de nombreux volumes et de documents qui contiennent tous les *vrais noms* diaboliques, les pouvoirs connus des diables, leurs actes, leurs intérêts, leurs trésors, leurs emplois, leurs moyens d'invocation, etc.

Agares (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 45 m
DES DE VIE : 119 pv (18 DV)
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,40 m)
CAPACITE PSI : III / 232
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 975 PX

Agares, vassal de Géryon, est un duc qui commande 31 compagnies de diables osseux. Lui et Amon, les ducs les plus puissants de Géryon, ne sont pas de grands amis et, à plusieurs reprises, Herodias a dû intervenir pour couper court à une guerre ouverte entre les deux. Agares se bat d'habitude avec un *bâton ferré +1*, mais il utilisera toute arme disponible lors d'un combat.

Agares peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *connaissance des alignements*, *dissipation de la magie*, *nécro-animation*, *tempête de glace*, *détection de l'invisibilité*, *ralentissement*, *tremblement de terre*, *paralysie*, *paralysie des monstres*, *langues*, *mur de glace*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Agares dégage une aura d'*effroi* sur un rayon de 1", à volonté (jet de protection contre les sorts pour éviter). Une fois par jour, il peut utiliser un *symbole de souffrance*. Il peut *invoquer* 1 – 4 diables osseux avec 65 % de chances de succès et régénère 1 point de vie tous les 3 rounds.

Description : Agares ressemble à un vieil homme avec une voix fragile et tremblotante. Il porte souvent un faucon au poing ; il capture ces oiseaux sur le *Plan Matériel Primaire* ou se les fait offrir quand il y est invoqué. Son grand plaisir est de les dresser pour en faire ses messagers et compagnons. Il a des pieds griffus et reptiliens aux écailles grises ; son visage est rougeaud et sa peau devient rouge foncée sur le reste de son corps (normalement camouflée sous des robes). Agares est pourvu d'une queue reptilienne courtaude de couleur grise ; son corps est humanoïde avec des côtes aux courbures irrégulières ce qui donne un aspect déformé et noueux à sa cage thoracique. Des touffes de barbe grise sur le menton répondent à une paire de petites cornes trapues et grises sur le front. Agares a des yeux rouges humides et des ongles crochus et rouges.

Rapport : le *bâton ferré +1* d'Agares a une valeur de 3 000 po. Il possède 1 – 16 faucons dressés.

Alastor (Bourreau de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 18 m / 18 m (CM : E)
DES DE VIE : 114 pv (13 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : I, V
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : IV / 213
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 280 PX

Alastor le Sinistre, ou Alastor le Silencieux, est le bourreau d'Asmodée, Haut Seigneur de l'Enfer. Il est un diable des profondeurs avec le maximum de points de vie (13 DV, 114 pv), une intelligence géniale et la force d'un géant des tempêtes (FOR 24, +6 au toucher, +12 aux dégâts). Il se bat avec n'importe quelle arme et exécute les condamnés avec une grande *hache d'armes +4* à double tranchant (4 m de long, 2 – 12+4 de dégâts, plus le bonus de FOR, contre les ennemis de toutes tailles) ou une scythe géante (non-magique, lame de 3 m et manche de 4,30 m, 1 – 10 de dégâts, plus le bonus de FOR, contre tous les adversaires). Il ne porte jamais d'armure, il est couvert de cicatrices et sa peau porte les stigmates de blessures mal soignées. Ses ailes sont brisées et en lambeaux (il peut voler mais avec une VD de 18 m). On pense qu'il est l'ami le plus intime d'Asmodée et son confident, et sa loyauté pour l'actuel Haut Seigneur est inébranlable.

A la différence des points ci-dessus, Alastor se conforme en tout point aux caractéristiques des diables des profondeurs (voir leur description ci-dessus).

Description : Alastor a la peau grise avec des ailes de couleur noire de suie.

Rapport : sa *hache +4* sertie de 16 pierres de l'Enfer a une valeur de 88 000 po.

Alocer (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 90 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : 50 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 (morsure), selon l'arme +4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (2,10 m)
CAPACITE PSI : IV / 196
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 620 PX

Alocer est un duc au service de Dispater, commandant 36 compagnies d'érinyes au combat. D'attitude belliqueuse, Alocer porte une armure de plates et se bat avec une épée large, une hache, une masse et une dague (il brandit une seule de ces armes à la fois et il attaque, en même temps, en mordant avec ses grandes mâchoires). Il pourra se saisir et utiliser n'importe quelle autre arme à sa portée (sans subir les pénalités de non maîtrise) quand il se bat, et il chevauche souvent un palefroi de la nuit quand il se déplace sur ses terres ou quand il va à la guerre.

Une fois par round, Alocer peut employer un des pouvoirs suivants : *pyrotechnie*, *flamme*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *vol* (ce qui lui confère des capacités de vol équivalentes à celles des érinyes en matière de

vitesse de déplacement et de classe de manœuvrabilité), *dissipation de la magie*, *lumières dansantes* et *lecture de la magie*. Alocer peut engendrer l'*effroi* au toucher (jet de protection contre les sorts à -3 pour éviter). Une fois par jour il peut utiliser un *symbole d'étourdissement* ou de *discorde*. Alocer peut *invoquer* 1 – 2 érinyes avec 65 % de chances de succès. Il régénère 2 points de vie par round.

Description : Alocer a un corps humanoïde dont la chair est de couleur rouge dorée et dont la tête est celle d'un lion effrayant. L'éclair flamboyant de ses yeux est visible d'une certaine distance, et si quelqu'un croise son regard, il doit réussir un jet de protection contre les sorts ou être aveuglé pour 2 – 12 jours (les diables sont immunisés à ce pouvoir). Une *guérison de la cécité* ou une *dissipation de la magie* rendra la vue à la victime.

Rapport : en plus de son trésor personnel, Alocer dispose d'un bon nombre de *cordes d'emmêlement* et de *dagues de venin* pour ses compagnies d'érinyes.

Amduscias (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : voir ci-dessous
DES DE VIE : 92 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : 20 %
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : voir ci-dessous
DEGATS / ATTAQUE : voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : voir ci-dessous
CAPACITE PSI : IV / 216
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 656 PX

Amduscias est un duc au service de Tiamat, reine de l'Averne, qui commande 29 compagnies d'abishaï. Il est du genre à ne rien oublier et il a une excellente intelligence stratégique. Il peut employer un *hétéromorphisme* à volonté pour prendre la forme d'une licorne jaunâtre aux yeux de flamme et à la corne pourpre, ou bien celle d'un homme à tête de faucon (il porte alors souvent des robes de couleur rouge foncée ou noire quand il est sous cette forme). Mais sa forme préférée est celle d'un loup avec un serpent constricteur en guise de queue préhensible. Sous chacune de ces formes, il ne porte pas d'armure car il n'en a pas besoin.

Sous forme de licorne, Amduscias attaque avec sa corne qui a les effets d'une *épée sanglante* et qui inflige 2 – 9 points de dégâts, ou avec ses sabots : deux attaques par round, pour 2 – 10 points de dégâts chacune. Sa vitesse de déplacement maximum sous cette forme est de 54 m. Il peut « filer comme l'éclair » et l'on dit que quand les chevaux se mettent à paniquer et à galoper sans contrôle, c'est parce qu'Amduscias les a effrayés.

Sous forme humaine, Amduscias a une dextérité moyenne et deux ou trois attaques (avec les poings pour 1 – 2 points de dégâts et le bec pour 1 – 8 points de dégâts, ou bien une attaque avec une arme et une attaque avec le bec). Amduscias est ambidextre et peut se servir de deux armes en même temps si elles sont petites (par exemple : dagues ou fléchettes). Ce diable a une force supérieure à la moyenne quand il a une forme humaine, avec un long bec recourbé semblable à celui d'un colibri. Ce bec est toutefois redoutablement solide et aiguisé. Sous cette forme, sa vitesse de déplacement est de 36 m.

Amduscias préfère se battre sous forme de loup ; sa vitesse de déplacement est de 54 m et il attaque avec deux coups de pattes avant et sa gueule, ou bien avec deux coups de pattes arrière et sa queue. S'il en a l'occasion, il pourra utiliser ces six formes d'attaques dans un round, contre un nombre égal d'adversaires. Les pattes infligent 3 – 12 points de dégâts chacune, la gueule 1 – 20 et la queue 1 – 10 points de dégâts de constriction par round en plus des dommages additionnels si Amduscias s'en sert pour plonger dans l'eau une victime enroulée dans sa queue ou la frapper contre un rocher, etc. La queue relâchera son étreinte si elle est coupée, si elle reçoit 17 points de dégâts en un seul round, ou bien 26 points de dégâts au bout de plusieurs rounds.

Amduscias peut changer de forme en un round (durant lequel il ne peut rien faire d'autre que parler), et il ne peut prendre qu'une des trois formes décrites ci-dessus. Il peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois, un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *bouclier de feu* (les deux versions), *détection de l'invisibilité*, *détection des mensonges*, *lecture de la magie*, *localisation d'objet*, *dissipation de la magie*, *télékinésie* (poids maximum de 5 000 po), *invocation de familier* (pour autrui, le familier sera un diablotin) et *aura féerique*. Amduscias peut provoquer l'*effroi* (jet de protection contre les sorts pour éviter) chez toute personne dans un rayon de 3" sur laquelle il pointe le doigt (une seule cible par round).

Une fois par jour, il peut utiliser un *symbole d'étourdissement*. Il régénère 2 points de vie par round. Il peut *invoquer* à volonté 1 – 3 abishaï (avec 70 % de chances de succès).

Amduscias est parfois dénommé le « réconciliateur d'ennemis » parce qu'il est un acteur talentueux et un négociateur hors paire. Tiamat lui confie souvent la mission de médiateur dans les querelles entre les diables ou entre ses dragons. Sous n'importe laquelle de ses formes, Amduscias peut parler et comprendre parfaitement toutes les langues (voir le sort *langues*).

Rapport : Amduscias n'aura des trésors que s'il est rencontré sous sa forme humaine, auquel cas ces trésors seront de tous les types possibles mais en toute petite quantité afin qu'il puisse les porter sur lui.

Amon (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 54 m
DES DE VIE : 126 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 1 et 1
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12 ou selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : III / 229
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 780 PX



Amon est un vassal de Géryon, rassemblant et commandant jusqu'à 40 compagnies de diables osseux recrutés dans son fief. Il est grand et fort, il se bat généralement avec une énorme *masse +3* et use aussi d'une féroce morsure. Un loup des glaces de la plus grande taille lui sert de compagnon et de gardien. Cette créature dispose d'un bonus de +3 au toucher et aux dégâts et d'une résistance à la magie de 25 %.

A volonté, un à la fois et une fois par round, Amon peut utiliser les pouvoirs suivants, comme un magicien de niveau 20 : *nécro-animation*, *charme-monstres, détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *vol*, *quête magique*, *connaissance des alignements*, *autométamorphose*, *flamme*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *suggestion*, *téléportation*, *mur de glace* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Amon provoque l'*effroi* à tous ceux qu'il regarde, à moins que les victimes potentielles réussissent un jet de protection contre les sorts. Une fois par jour, Amon peut employer un *symbole de désespoir*. Il peut *invoquer* 1 – 4 diables osseux avec 60 % de chances de succès. Amon a la capacité de régénérer 1 – 12 points de vie par tour. Sur le *Plan Matériel Primaire*, Amon peut invoquer et contrôler tous les loups qui se trouvent à moins d'1,6 km de lui.

Description : Amon a une tête de loup mais, en dehors de cela, il a une apparence humaine. Son torse est bien formé et musclé.

Rapport : boire le sang d'Amon donne la lycanthropie. Les objets magiques d'Amon (dont sa *masse +3*, valeur : 1 000 po) viennent du *Plan Matériel Primaire* et ne sont pas alignés sur le mal.

Arioch (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 42 m / 60 m (CM : D)
DES DE VIE : 123 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 65 %
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 6 (morsure), selon l'arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : III / 226
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 690 PX

Arioch sert Dispater en tant que « vengeur », châtiant tous ceux qui, en Dis, défient ou déplaisent à son maître. Il intervient également à chaque intrusion perpétrée par des diables de tout rang en provenance d'autres plans et il accompagne son maître, comme garde du corps, dans toutes les situations présentant un risque (telles ses visites à la cour d'Asmodée ou sur d'autres plans). En combat, Arioch se sert d'une énorme *hallebarde +1* en adamantite de 6 m de long, à double tête (ayant une lame à chaque extrémité et se maniant par une poignée au milieu du manche).

Arioch peut utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois, une fois par round : *flamme*, *intermittence*, *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *désenvoûtement / envoûtement* et *projectiles magiques* (6 projectiles par round). Une fois par jour, Arioch peut utiliser un *symbole de mort*. Il irradie l'*effroi* à volonté dans un rayon de 18 mètres (jet de protection contre les sorts pour éviter). Arioch régénère 2 points de vie par round.

Description : la tête d'Arioch est reptilienne et aplatie (un peu comme celle trapue d'un crocodile) et elle est entourée d'une crinière léonine. Sa peau est d'un rouge bordeaux foncé, qui tend vers le pourpre au niveau de la tête et des épaules et sur ses grandes ailes de chauve-souris. Arioch a une queue fourchue, de grands sabots fendus et des bras fortement musclés.

Rapport : la *hallebarde +1* d'Arioch a une valeur de 25 000 po.

Armaros (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m / 60 m (CM : C)
DES DE VIE : 99 pv (15 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 90 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (4 m de haut, 7,80 m d'envergure)
CAPACITE PSI : III / 226
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 11 980 PX

Armaros, parfois surnommé « Le Solutionneur des Enchantements », est le moins malheureux des diables bannis de l'actuelle aristocratie des Enfers, car son séjour en Averne est largement une affaire de politique et non pas de châtiment. Il reçoit souvent la visite d'Asmodée ou des émissaires du Haut Seigneur. Il est interdit aux autres archi-diables d'avoir des contacts avec lui – y compris Tiamat – et les ducs de Tiamat ont reçu l'ordre de l'éloigner de tous les archi-diables ou de leurs serviteurs, mais de ne pas le blesser. Ceci convient parfaitement à Armaros, qui ne désire qu'une chose de toute façon : être laissé tranquille pour exercer et perfectionner ses pouvoirs magiques.

Du fait de son talent pour la magie, à la fois en termes de sa capacité d'innovation et du niveau qu'il a atteint, Armaros est potentiellement trop puissant pour se voir accorder le rang d'archi-diable, car il pourrait bien défier Asmodée avec succès, rien que d'un point de vue de force physique, étant donné la puissance de base d'un archi-diable (serviteurs diaboliques, richesses, défenses et communication). Armaros aurait besoin de bien moins d'alliés et d'aide extérieure par rapport aux autres prétendants au trône de Haut Seigneur, et, de ce fait, pourrait aisément contrecarrer la politique ingénieuse d'Asmodée qui consiste à entretenir l'hostilité entre les archi-diables, et donc à les diviser pour mieux régner sur eux.

Et pourtant, Armaros est un atout précieux pour les Enfers, un éminent enchanteur et un de ceux qui eurent une part active dans la création de nombreux trésors magiques de ces plans – un atout qu'Asmodée souhaite conserver dans sa manche pour son seul usage (exclusif et unilatéral). A cause de vieilles et longues querelles entre lui et à la fois Adramalech et Phongor, Armaros ne peut pas servir à la cour d'Asmodée sans mettre en péril leur loyauté pour le Haut Seigneur, et, par la suite, la sécurité même de Nessus et du règne du Haut Seigneur, c'est pourquoi il a été envoyé en Averne, coupé également de tout autre archi-diable. Si on apprend qu'un archi-diable s'est entretenu avec lui, Asmodée a décrété que le coupable serait exilé et qu'Armaros prendrait sa place à la tête d'un plan – et tous les ducs du premier, ses conjointes et administrateurs seraient exilés ou détruits. Notez le double tranchant de ce coup-là : d'une part, si cela devait arriver, Armaros n'aurait pas d'assistants et serait du même coup le plus faible des archi-diables, incitant les autres à lui arracher promptement son autorité fraîchement acquise sur le plan. Par conséquent, Armaros restera isolé et faible, et donc dépendant du soutien d'Asmodée pour se maintenir au pouvoir. D'autre part, les ducs, conjointes et administrateurs de tous les archi-diables en place, sont fortement incités à ce qu'aucune communication entre Armaros et leur maître ne se produise, et refuseront donc de servir d'envoyés ou d'intermédiaires pour ce faire.

Armaros est donc assez satisfait de son sort, tout comme l'est Géryon du sien – Géryon s'adonne à ses parties de chasse et Armaros à sa magie. Armaros a le droit de faire tout ce qu'il veut en Averne aussi longtemps qu'il n'approche ni n'agresse Tiamat ou ses conjoints, ses ducs et ses armées – ni ceux de tout archi-diable en visite – et, ainsi, il est craint et haï par les autres habitants de ce plan (comme les autres exilés, les jeunes rejetons de Tiamat, les intrus et les créatures inférieures des Enfers natives de l'Averne). Armaros est capable d'apparaître sans prévenir, et des les blesser (voire même de les détruire), de ruiner leurs projets ou leurs activités du moment, ou bien d'expérimenter sur eux un de ses nouveaux sorts (par exemple : une transformation ou autre forme d'attaque). Il fait ce genre de choses avec calme et détachement, parfois même avec amusement, et n'a qu'indifférence pour le sort des autres. Il ne respecte qu'Asmodée et les démonstrations de pouvoirs magiques judicieuses, élégantes ou spectaculaires. Il est toujours à la recherche de moyens de perfectionner son art, et, à cette fin, tout les intrus seront examinés pour savoir ce qu'il pourrait apprendre d'eux (c'est-à-dire, leur soutirer) en la matière.

Armaros peut faire appel aux pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *boule de feu à retardement* (3d6), *tempête de glace*, *lumière éternelle*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *détection de la magie*, *écriture*, *effacement*, *détection de l'invisibilité*, *localisation d'objet*, *invisibilité*, *dissipation de la magie*, *paralysie*, *paralysie des monstres*, *hétéromorphisme*, *porte dimensionnelle*, *intermittence*, *séduction*, *charme-monstres*, *charme-masse*, *quête magique*, *restauration*, *résurrection*, *inversion de la gravité*, *désintégration*, *mur de force*, *mur de fumée* (équivalent aux effets d'un *mur de brouillard*), *serviteur invisible*, *langues*, *répulsion*, *ténèbres sur 5 mètres*, *détection des mensonges*, *envoûtement* (ou *désenvoûtement*), *respiration aquatique*, *passe-murailles*, *bouclier de feu* (les deux versions), *débilité mentale* (sans effet sur les diables), *télékinésie* (poids maximum : 6 000 po), *transmutation de la chair en pierre* (et sa version réversible), *lumières dansantes*, *aura féerique*, *lumière*, *mains brûlantes* (causant 13 points de dégâts), *ESP*, *pilier de feu*, *enchantement*, *permanence*, *force spectrale*, *blessure ultime*, *guérison*, *connaissance des alignements*, *vision réelle*, *identification* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui, ainsi que les pouvoirs possédés par tous les diables (voir les **caractéristiques générales** des diables, ci-dessus). Armaros peut engendrer l'*effroi*, avec les mêmes effets que le sort de magicien de niveau 4. On estime qu'il est le seul diable qui ait réussi à développer et à maîtriser le pouvoir de créer une *sphère prismatique*, qu'il peut employer une fois par période de 33 jours.

Trois fois par jour, Armaros peut prononcer une *parole sacrée / maudite*. Il peut utiliser tous les *symboles* (une fois chacun) par période de 24 heures. Il peut déclencher deux *nuées de météores* par jour, et au même moment tenter de *paralyser* un adversaire, lancer quatre *cônes de froid* (9d4+9 points de dégâts chacun), et employer deux *doigts de mort*. Il ne peut pas *invoquer* ou faire appel à un quelconque diable pour venir à son aide. Il régénère 1 point de vie tous les 3 rounds.

Armaros inflige 2 – 8 points de dégâts à main nue, mais n'aime pas se battre comme cela, et tentera toujours de s'échapper s'il est à son désavantage. Il faut bien savoir qu'il ne peut utiliser qu'un seul de ses nombreux pouvoirs magiques par round, et qu'en conséquence, il ne saurait impunément s'attaquer à des armées diaboliques ou même à un unique diable supérieur. Il est actuellement en train de s'entraîner à lancer des sorts provoquant des décharges électriques (par exemple : *foudre* ou *chaîne d'éclairs*) mais ne les maîtrise pas encore.

Description : Armaros ressemble à un bel homme barbu à la peau grise, avec les ailes membraneuses d'une chauve-souris grises foncées et deux courtes cornes tournées vers l'avant plantées sur son front. Ses yeux sont d'un bleu-vert lumineux. Il porte habituellement une tunique de cuir et une ceinture d'où pendent ses armes et des bourses contenant des ingrédients de sorts et de l'encre, des plumes et du vélin (des peaux grattées et blanchies) pour ses expériences

magiques et pour prendre des notes. Il n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer les sorts listés ci-dessus. (Sachez qu'Armaros connaît le propriétaire et les caractéristiques précises de tous les objets magiques diaboliques.) Armaros est prêt à marchander des connaissances magiques, et (en échange desquelles) il acceptera de lancer des sorts pour les créatures qu'il ne peut vaincre par ailleurs. Il n'éprouve pas de loyauté fidèle pour l'aristocratie des Enfers, et il est obsédé par sa passion dévorante d'apprendre toujours plus de magie.

Asmodée (Archi-diable, Archiduc de Nessus, Roi de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -7
DEPLACEMENT : 36 m / 72 m (CM : B)
DES DE VIE : 199 pv (30 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : I, R, U, V
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 4 – 14
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 90 %
INTELLIGENCE : supra-géniale (19)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (4,05 m)
CAPACITE PSI : I / 366
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 70 965 PX



Asmodée, le Mal ultime, Haut Seigneur de tous les ducs de l'Enfer, règne grâce à sa puissance et sa grande intelligence. Plus fort physiquement que tous les autres diables (ayant la force d'un géant des tempêtes), plus retors et plus habile, il est l'incarnation même du « Malin ». Son gigantesque palais est situé sur le sol de la crevasse la plus profonde du neuvième plan infernal. Ses serviteurs sont des diables des profondeurs (voir ci-dessus), et quelques autres diables inférieurs ou supérieurs qu'il choisit selon son bon vouloir. Une fois l'an, il peut ordonner à ses archi-diables de venir à sa cour lui rendre hommage.

Asmodée peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais au rythme d'un seul par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *tempête de glace*, *mur de glace, lumière éternelle*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *localisation d'objet*, *invisibilité*, *dissipation de la magie*, *paralysie*, *paralysie des monstres*, *hétéromorphisme*, *séduction*, *suzeraineté*, *charme-masses*, *quête magique*, *restauration*, *rappel ultime à la vie* et exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Il peut aussi, une fois par jour, user des pouvoirs suivants : *symbole de souffrance*, *symbole d'insanité*, *symbole de désespoir* (jet de protection réussi contre la magie ou soumission totale à la volonté d'Asmodée), *parole sacrée / maudite*. Il est en outre capable d'*invoquer* un diable supérieur ou deux diables inférieurs. Selon ses désirs, son regard *glace de peur* (ralentissement de 50 % et donnant -5 à tous les jets de dés), provoque l'*effroi* ou *effroi* et *faiblesse*. Les jets de protection sont applicables.

Asmodée possède une baguette de rubis rougeoyante, avec une pointe d'opaline, qui agit comme une *baguette d'absorption*, Elle inflige également des *blessures majeures* à toute créature touchée par sa pointe opalescente. Sur commande en jaillit un *cône de froid*, un jet d'acide ou un éclair (traiter chacun de ces trois effets comme un souffle de dragon blanc, noir ou bleu).

Ces attaques peuvent être utilisées une fois par round dans une limite de 9 fois par 13 tours. Si le porteur le souhaite, la baguette peut lancer la même forme d'attaque pendant 9 rounds d'affilée, ou bien utiliser les trois formes d'attaques alternativement mais en continu pendant 27 rounds. Aucun mot de commande à prononcer n'est nécessaire pour activer ces attaques et Asmodée peut mentalement annuler toutes les commandes de ceux (exception faite des autres archi-diables) qui se saisirait de la baguette, à moins qu'il soit tué, sur un autre plan, inconscient ou engagé dans un combat psi. La baguette modifiera l'alignement de son possesseur graduellement mais inexorablement vers le loyal mauvais, ce changement étant plus rapide si la baguette est utilisée plus souvent.

Description : Asmodée est sans conteste le plus séduisant de tous les diables, tout en étant aussi le plus puissant et le plus rusé ; le Mal ultime qu'il représente n'apparaît brièvement que lorsqu'il le désire ou qu'il s'oublie et s'envole dans une de ses terrifiantes colères.

Rapport : les parties du cadavre d'Asmodée peuvent être transformées en reliques d'un pouvoir maléfique formidable, capable de commander la plupart des diables. La baguette d'Asmodée ne vaut pas moins de 1 000 000 po, rien que pour la matière et la façon, sans compter ses pouvoirs magiques !

Nota bene : la *Clavicule de Salomon* met en garde ceux qui veulent invoquer Asmodée. On ne doit rien porter sur la tête sinon Asmodée trahira l'invocateur. Cela inclut les heaumes et autres casques. Un homme averti en vaut deux.

Astaroth (Archi-diable, Trésorier de l'Enfer)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -6
DEPLACEMENT : 54 m à pied, 27 m / 72 m sur dragon (CM : E)
DES DE VIE : 155 pv (24 DV)
% D'ETRE AU GITE : 95 %
TYPE DE TRESOR : illimité
Nbre D'ATTAQUES : 1 (et serpent)
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 8 + voir MANUEL DES MONSTRES pour le serpent
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 90 %
INTELLIGENCE : supra-géniale (19)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,50 m)
CAPACITE PSI : spéciale
Modes d'Attaque / Défense : spéciale
NIVEAU / VALEUR PX : X / 50 850 PX

Cet archi-diable est le Trésorier des Enfers. Il occupait la troisième place dans la hiérarchie après Beelzebub et Adramalech, mais sous le présent régime il a pris une certaine indépendance. En théorie, il est toujours le numéro trois, après Asmodée et Baalzebul, mais aucun de ces deux diables ne voudra le faire rentrer dans le rang, sauf en cas d'extrême urgence. De même, il ne donnera jamais d'ordres aux autres diables qui le côtoient, mais il aura parfois recours aux échanges de faveurs s'il veut obtenir quelque chose.

Il a l'apparence d'un être humain impressionnant de 2,50 m de haut. Il a de l'embonpoint et s'habille de façon richement outrancière exhalant un lucre puant. Au demeurant, il dégage une puanteur corrosive qui causera 1 – 6 points de dégâts par le feu à toute créature dans un rayon de 10 mètres. Un *anneau de résistance au feu* ou une magie équivalente préviendra ce désagrément. Pour autant, quiconque se trouve à moins de 3 mètres de lui doit réussir un jet de protection contre le poison ou s'évanouir pour 2 – 12 tours du fait de l'odeur épouvantable à moins de bénéficier d'un *contrepoison* en moins d'un tour. (S'évanouir en présence d'un archi-diable n'est pas une bonne idée, il vaut mieux l'éviter.)

Astaroth chevauche couramment un dragon rouge *énorme* et *ancien*, et il porte une grosse vipère (serpent géant venimeux) enroulée autour de son bras droit. Il peut aussi asséner des coups avec son bras gauche, causant 1 – 8 points de dégâts, car, comme la plupart des diables, il est gaucher.

Astaroth peut, une fois par tour ou round de mêlée, utiliser les pouvoirs suivants à volonté : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *tempête de glace*, *mur de glace*, *lumière éternelle*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *localisation d'objet*, *invisibilité*, *dissipation de la magie*, *hétéromorphisme*, *séduction*, *suzeraineté*, *charme-monstres*, *quête magique*, *restauration*, *rappel ultime à la vie*, exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Une fois par jour, il peut faire chacune des choses suivantes : *mythomancie*, *contact de Plan Inférieur* et *prémonition* (90 % exacte). Son regard engendre la *confusion* chez ses ennemis (comme le sort).

Astaroth peut créer des trésors, sous forme de monnaie, de gemmes ou de bijoux, à volonté. Le MD déterminera de quelle quantité de richesses il dispose à ses pieds, et la quantité qui peut être emportée. Il peut enseigner les sept arts libéraux très rapidement. Astaroth est immunisé aux attaques psi, il ne peut pas non plus attaquer avec des pouvoirs psi. Il est plein de ressources pour trouver de nouveaux moyens de gagner de l'argent.

Astaroth discutera volontiers de la chute des diables, mais il ne dira rien sur son rôle dans cet événement. En fait, il se comporte comme s'il n'était pas un ange déchu, comme s'il était toujours en train de travailler avec abnégation au service de Dieu et pour le bien de l'humanité. Néanmoins, il est un diable de grande puissance : ses congénères le tiennent en haute estime et le respectent obséquieusement. On doit pourtant prendre ses discours avec un poids deux mesures.

Il est intéressant de noter qu'un certain nombre de sources affirment qu'Astaroth, en plus de ses fonctions de diable responsable des affaires financières, est également le diable chargé de superviser les activités diaboliques aux Etats-Unis. On pourrait en déduire que les diables jugent les Etats-Unis d'une importance capitale, car aucune autre nation n'a un diable d'un tel rang comme superviseur. Il pourrait être également partiellement responsable du développement de la fibre commerciale dont beaucoup d'américains font preuve. Là encore, il se pourrait que ce soit seulement des hommes qui ont inventé de si colossales absurdités. On ne pourra jamais le savoir avec certitude (sans doute Dieu seul le sait, auquel cas Il fera rendre des comptes aux auteurs de ces affabulations).

Azazel (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 36 m / 48 m (CM : C)
DES DE VIE : 97 pv (15 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 16 / 1 – 4 / 1 – 4 ou selon l'arme +4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3 m)
CAPACITE PSI : IV / 215
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 11 940 PX

Azazel, « Le Serpent », prend plaisir au combat, mais ne supporte pas de recevoir des ordres de ceux qu'il estime de moindre valeur que lui-même (cela inclut tous les diables hormis Asmodée, Méphistophélès, Baalzebul et Adramalech). La conséquence de ce rejet agressif de tout ce qu'il juge être une autorité imméritée et sans fondement, fut qu'il a été destitué de deux duchés successifs, en dépit du fait qu'il soit un bon général d'armées infernales et un maître en stratégie.

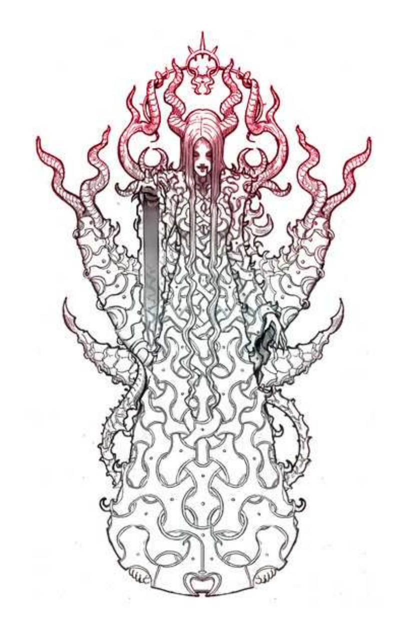
Azazel est vaniteux et s'habille souvent de riches vêtements composés de fourrures et de tresses dorées, et arbore des bijoux baroques et surdimensionnés. Il ne collaborera avec aucun diable, exceptés ceux cités ci-dessus, à moins d'être récompensé, et il passe le plus clair de son temps à s'amuser en échafaudant des plans, notamment, pour renverser Tiamat et prendre le contrôle de l'Averne. Il a déjà piégé et tué pas moins de trois des conjoints de Tiamat et exterminé un grand nombre de ses plus faibles serviteurs.

A volonté, Azazel peut faire appel aux pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *lecture de la magie*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *paralysie* et *autométamorphose*. Une fois par jour, Azazel peut lancer une *invisibilité* sur lui-même, sans limite de durée (elle cessera quand il le voudra, ou quand il emploiera un autre pouvoir ; s'il frappe une autre créature, il redeviendra visible pendant un round, mais pourra ensuite devenir invisible de nouveau à moins qu'il ne le veuille point ou qu'il use d'un autre de ses pouvoirs). Trois fois par jour, il peut *dissiper la magie*. Son toucher cause l'*effroi*, à volonté. Azazel régénère 2 points de vie par round (Notez qu'il ne peut pas utiliser de *symbole* ni *invoquer* un autre diable.)

Description : Azazel apparaît comme un humanoïde écailleux, vert émeraude, avec de très grandes ailes (12 m d'envergure) de chauve-souris et une tête de serpent. Ses longs crocs infligent 2 – 16 points de dégâts de morsure ; ses griffes aux mains et aux pieds ne font que peu de dégâts (1 – 4 et 1 – 2 respectivement), mais il préfère d'habitude se servir d'armes telles que la fourche de guerre à trois lames et une épée large. Azazel peut employer ses cinq attaques le même round (morsure, deux mains, deux pieds) s'il ne porte pas d'armes et qu'il est en vol ou qu'il descend en piqué.

Azazel, comme son camarade d'exil Dagon (voir plus loin), partage son nom avec un prince démon (sujet de plainte réciproque). Azazel a été renommé sur ordre d'Asmodée (il s'appelait avant « Hazzael »), pour garantir le fait que son exil ne serait pas rompu par une quelconque invocation sur le *Plan Matériel Primaire* – car le rituel de son invocation commençait à être très largement connu sur Terre – et l'on craignait (et l'on craint encore aujourd'hui) qu'il puisse comploter contre les archi-diables depuis le *Plan Primaire*, et rassembler, ici-bas, assez de force pour se tailler une place parmi eux. Comme pour Kochbiel (voir plus loin), ses formidables capacités forcent toujours le respect dans les Enfers.

Baalphegor (Princesse de l’Enfer)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D’ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 57 m / 87 m (CM : C)
DES DE VIE : 82 pv (13 DV)
% D’ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : R, X, Z
Nbre D’ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : supra-géniale (19)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,65 m)
CAPACITE PSI : III / 229
Modes d’Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 18 952 PX

Baalphegor est la conjointe de Méphistophélès, et elle est une diablesse tenue en très haute estime. Elle est très attirante et une diplomate experte. Ses manières sont charmantes et son esprit est inventif ; elle est l’auteur de nombreuses stratégies et appareils utilisés dans les Enfers. Asmodée la considère comme l’un de ses meilleurs éléments et il tolère les machinations de Méphistophélès principalement à cause d’elle. Les désirs intimes de Baalphegor sont un secret bien gardé ; elle semble loyale aux Enfers et dévouée à Méphistophélès, et parvient à ne pas faire de différence entre les deux.

Baalphegor peut utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round: *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *dissipation de la magie*, *charme-personnes*, *suggestion*, *détection de l’invisibilité*, *enchantement*, *permanence*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d’autrui. Une fois par jour, Baalphegor peut employer un *doigt de mort*, une fois par jour elle peut déclencher une *chaîne d’éclairs*, et une fois par jour elle peut se *guérir*. Elle cause l’*effroi* (2” de portée) en pointant son doigt sur la créature désirée (jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter). Elle peut *invoquer* 1 – 2 diables des glaces avec 75 % de chances de succès. Baalphegor régénère 1 point de vie tous les 4 rounds.

Description : Baalphegor est une belle femme à la voix mélodieuse, d’apparence humaine, sauf qu’elle a des yeux couleur rubis, une queue fourchue et de minces et délicates ailes membraneuses. Ses pieds sont d’apparence humaine, et elle a des formes féminines parfaites avec une peau brune comme la cannelle. Elle a l’air jeune et insouciant, mais quand elle est en colère sa voix peut claquer comme un fouet et ses yeux lancent des éclairs de feu.

Baalzebul (Archi-diable, Archiduc de Maladomini)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D’ARMURE : -5
DEPLACEMENT : 27 m / 72 m (CM : C)
DES DE VIE : 166 pv (25 DV)
% D’ETRE AU GITE : 80 %
TYPE DE TRESOR : E, R, V
Nbre D’ATTAQUES : 1 morsure
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 12 + poison
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 85 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : II / 313
Modes d’Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 61 410 PX

Les sixième et septième plans infernaux, Malbolge et Maladomini, sont dirigés par Baalzebul, « Seigneur des Mouches » et des mensonges. Cet archi-diable, que seul Asmodée surpasse en puissance, possède de grands pouvoirs. Malbolge est un plan constitué de pierres noires comme le jais, de cavernes et de grottes, de fournaises et dont l’atmosphère est empuantie de fumées et de vapeurs nauséabondes. Maladomini est identique, mais on y trouve les châteaux entourés de douves des malebranches et l’immense forteresse de Baalzebul.

Cet archi-diable peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, mais un seul par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *lumière éternelle*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *localisation d'objet*, *invisibilité*, *dissipation de la magie*, *hétéromorphisme*, *séduction*, *suzeraineté* (comme une *baguette de suzeraineté*), *paralysie*, *charme-monstres*, *quête magique*, *restauration*, *rappel ultime à la vie* et exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Une fois par jour, il peut également employer : *symbole de souffrance*, *symbole d'insanité*, *parole sacrée / maudite*. Il lui est toujours possible d'*invoquer* 1 – 4 diables cornus. Lorsqu'il fixe une créature, son regard lui inspire *effroi* et *faiblesse* (si elle manque son jet de protection contre les sorts, elle s'effondre en tremblant et reste ainsi encore 1 – 4 rounds après que Baalzebul ait détourné les yeux).

Rapport : les cornes et le corps de Baalzebul sont hautement magiques et pourraient servir à forger des artefacts maléfiques.

Bael (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 106 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,40 m)
CAPACITE PSI : IV / 206
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 120 PX



Bael est l'un des vassaux de Mammon et commande 66 compagnies de diables barbelés. En tenue de combat, Bael porte une armure de bronze façonnée à l'ancienne et manie une *étoile du matin +2* avec un long manche en bronze qui peut s'allonger de 1,20 m à 2,40 m selon le souhait de Bael.

En outre de ses attaques normales, Bael peut, à volonté, une fois par round, utiliser les pouvoirs suivants, comme un magicien de niveau 20 : *auto-altération*, *nécro-animation*, *blessures majeures*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *invisibilité*, *connaissance des alignements*, *embrasement*, *pyrotechnie*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *hétéromorphisme* (deux fois par jour), *suggestion*, *téléportation*, *marche des vents* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Bael peut employer un *symbole d'étourdissement*. Il dégage une aura d'*effroi* sur un rayon de 9 mètres si tel est son désir. Il peut *invoquer* 1 – 4 diables barbelés avec 65 % chance de succès. Bael régénère 1 point de vie par round.

Description : Bael est un humanoïde bien proportionné avec une peau dorée. Sa tête est plutôt longue et elle est dotée de petites cornes de taureau recourbées vers l'avant. Ses traits sont plutôt bovins avec des yeux longs et larges, un nez large et long et des oreilles proéminentes.

Rapport : l'*étoile du matin +2* en bronze de Bael a une valeur de 25 000 po et son armure vaut 5 000 po. Les os de Bael peuvent servir à la fabrication d'une *baguette de suzeraineté* dans le cas peu probable où ce diable est terrassé. Son trésor est gardé par des diables barbelés.

Baftis (Princesse de l’Enfer)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D’ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 48 m / 90 m (CM : C)
DES DE VIE : 79 pv (12 DV)
% D’ETRE AU GITE : 80 %
TYPE DE TRESOR : D, G
Nbre D’ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 ou selon l’arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : IV / 220
Modes d’Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 528 PX

Baftis est la conjointe de Baalzebul, le Seigneur des Mouches. Conjointe calme et soumise, elle est plus qu’un peu effrayée par son seigneur et agit rarement de sa propre initiative sans en avoir l’autorisation explicite. Baftis est d’une fierté certaine et sera outragée si sa personne ou ses biens étaient menacés par des créatures inférieures. La morsure de ses crocs inflige 2 – 8 points de dégâts. Elle porte couramment une lance en bronze.

Baftis peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *mur de fumée* (= *brouillard*), *nécro-animation*, *dissipation de la magie*, *charme-personnes*, *suggestion*, *détection de l’invisibilité*, *ténèbres sur 5 mètres*, *paralysie* (= *paralysie* ou *paralysie des monstres*, au toucher, durée : 1 – 3 tours ; jet de protection contre la paralysie pour éviter), *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d’autrui. Une fois par jour, Baftis peut utiliser un *doigt de mort*, et trois fois par jour elle peut *guérir* une créature au toucher (elle-même ou une autre). Elle cause l’*effroi* en parlant à une créature à moins de 3” (jet de protection contre les sorts avec un malus de -1 pour éviter). Baftis peut *invoquer* 1 – 3 malebranches avec 70 % de chances de succès. Elle régénère 1 point de vie tous les 3 rounds.

Description : Baftis ressemble à une femme humaine grande et attirante quoique plutôt distante, exception faite de grandes cornes pointues, ses ailes de chauve-souris, sa peau cramoisie et ses sabots. Elle n’a pas de queue et – ce qui n’est pas courant pour un diable – ses yeux sont de couleur lavande. Elle porte presque tout le temps des robes ouvertes et détachées ; on dit qu’elle est susceptible pour la teinte plus claire de sa peau au bas de son dos – d’une teinte ivoire presque humaine. Un jour, un humain du *Plan Matériel Primaire* prononça un serment mentionnant « les reins nacrés de Baftis », cette dernière considéra cette phrase comme un appel, apparut et réduisit l’infortuné en charpies avec ses dents et ses griffes (qui font 1 – 3 points de dégâts quand elle se bat à mains nues).

Rapport : la lance en bronze finement ouvragé de Baftis a une valeur matérielle de 4 po.

Balan (Duc de l’Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D’ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 112 pv (17 DV)
% D’ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : C, P
Nbre D’ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l’arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (2,70 m)
CAPACITE PSI : IV / 219
Modes d’Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 800 PX

Balan est un duc au service de Bélial, le Grand, et mène 40 compagnies de diables barbus au combat. Comme ses soldats, il est cruel et agressif, prompt à de subites rages sauvages et obscènes, et à des accès de violence. Peu apprécié, même parmi ses congénères de Phlégéthon, Balan est au mieux respecté et au pire toléré. Il ne reculera jamais face à l'adversité, bien qu'il soit assez avisé pour ne pas entrer en conflit avec des opposants lui étant supérieurs, si on lui en laisse le choix. En mêlée, il se bat avec ses membres épineux et une arme, de préférence une grande hache, une épée ou une hallebarde (mais il ne possède pas d'armes magiques ou spéciales). Balan est belliqueux, rugissant, et adore une bonne vieille bagarre avec des adversaires qu'il considère plus faibles que lui.

Le long de ses avant-bras, du coude jusqu'au dos de ses mains, courent des rangées d'épines de 15 à 20 cm de long. Ces épines perforent et lacèrent pour 2 – 4 points de dégâts pour chaque attaque à main nue, et une victime touchée doit réussir un jet de protection contre le poison ou subir des démangeaisons incapacitantes qui réduisent la dextérité d'un point par round, cumulativement pendant 6 rounds, après l'attaque. Les attaques empoisonnées suivantes sur la même cible n'accélèreront pas la perte des points de dextérité et la perte de 6 points est le maximum qui puisse être endurée. La récupération des points perdus de dextérité commence, au rythme de 2 points par round, au round suivant celui où la victime a atteint le malus maximum de -6. Tout nouveau coup empoisonné encaissé par une victime pendant sa période de récupération refera baisser son score de dextérité jusqu'à la perte maximale des 6 points, annulant les points déjà regagnés jusqu'à ce moment et retardant d'autant la récupération.

Une fois par round, Balan peut utiliser l'un des pouvoirs suivants : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *invisibilité*, *téléportation*, *mur de feu*, *poussée* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Balan engendre l'*effroi* avec son rugissement (jet de protection avec un malus de -1 pour éviter) chez toutes les créatures dans un rayon de 2". Une fois par jour, il peut utiliser un *symbole de douleur*. Il peut également *invoquer* 1 – 4 diables barbus avec 50 % de chances de succès. Balan régénère 2 points de vie par round.

Description : Balan ressemble à un homme gigantesque à la peau jaune avec de féroces sourcils noirs et une barbe qui pousse en touffes (ressemblant quelque peu aux barbillons inférieurs d'un poisson-chat). Il a des sabots gris et son corps s'assombrit vers le rouge foncé au niveau de ses jambes et de sa queue fourchue. Il porte traditionnellement des ceinturons en cuir pour y ranger ses armes mais n'aime pas porter d'armure. Ses yeux rouges et flamboyants sont visibles à une certaine distance et sa voix est rauque. Il fait plutôt preuve de sagacité (malgré un sens de l'humour grossier), bien que rares sont ceux qui s'entretiennent avec lui assez longtemps en termes amicaux pour s'en apercevoir. Il porte un blason sur sa ceinture sur lequel est représentée sa propre tête placée entre une tête de taureau (signifiant sa nature brutale et agressive) et une tête de bélier (faisant référence au côté lubrique de sa nature). Balan est poli et respectueux en présence de Naome, la conjointe de son maître, mais les autres diablesses ne tolèreront qu'exceptionnellement sa présence.

Barbas (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 48 m
DES DE VIE : 110 pv (17 DV)
% D'ETRE AU GITE : 95 %
TYPE DE TRESOR : R, X, Z
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3 m)
CAPACITE PSI : III / 224
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 750 PX

Barbas sert Méphistophélès en tant que chambellan, gérant la citadelle de Méphistar et veillant à la sécurité du trésor de Méphistophélès. Fier et arrogant, Barbas est aussi ouvertement cruel que n'importe quel diable peut se le permettre, en Caïna, sous le règne de Méphistophélès. Totalement dénué de scrupule et malhonnête, Barbas est étroitement surveillé – ainsi que le trésor sous sa protection où il est supposé être – par la vigilance combinée de Bele, d'Adonides et de Méphistophélès lui-même. Il conserve sa position grâce aux brillants subterfuges qu'il met en œuvre, au nom de la sécurité, pour dévoiler ou désinformer les espions des autres archi-diables et pour détourner la cupidité de ceux natifs de Caïna. Barbas est paresseux et lourdaud, mais il a la rapidité du cobra quand il se bat, et il frappe deux fois par round avec son *bâton de contrecoup*. Il porte également un aiguillon, qui est une baguette de fer pourvu d'un crochet à l'une de ses extrémités. Cet objet a été fabriqué par un forgeron chaotique bon, et cause 4 – 24 points de dégâts aux diables et autres créatures loyales mauvaises, mais seulement 2 – 8 points pour les autres (de taille P

ou M ; 1 – 6 contre les G). Barbas est également armé d'une *dague de venin* (peut-être qu'il en a plus d'une) qu'il dissimule sur sa personne.

Barbas peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de glace*, *foudre* (2d6), *détection des mensonges*, *ESP*, *langues*, *paralysie*, *bouclier*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Barbas peut employer un *symbole d'insanité* et une fois par jour, il peut *détruire la vie* (au toucher, jet de protection à +1). Barbas engendre l'*effroi* en regardant quelqu'un dans les yeux (à volonté, une victime par round, à une portée de 4"). Il peut *invoquer* 1 – 3 diables des glaces (60 % de chances de succès) ou 2 – 8 diables épineux (70 %). Il régénère 1 point de vie par round.

Description : Barbas ressemble à un homme géant barbu avec de grosses lèvres et un énorme ventre. Il porte des robes volumineuses qui cachent sa queue fourchue, ses sabots et sa peau cramoisie couverte de poils épais et gras.

Rapport : Barbas possède un *bâton de contrecoup* et 3 *dagues de venin*. Son aiguillon d'origine chaotique bonne a une valeur de 5 000 po.

Barbatos (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 48 m
DES DE VIE : 122 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : IV / 212
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 660 PX

Barbatos est le maréchal de Maladomini, responsable de toutes les armées de Baalzebul sur ce plan, et, par le truchement de Moloch, il gère également les forces militaires de Malbolge. Autoritaire et bon connaisseur à la fois de ses hommes et des problèmes tactiques, il a su gagner le respect de Baalzebul et sa relative confiance. Il n'a jamais fait étalage d'une quelconque ambition personnelle, ni (à aucun moment) de ses véritables sentiments, si bien que, parmi la noblesse des Enfers, on ignore tout de sa loyauté vis-à-vis de son maître, et a fortiori de ses actions dans le cas d'un changement de l'actuel état des choses.

Barbatos se déplace à la vitesse de l'éclair dans les batailles, pouvant frapper deux fois par round. Il ne porte des trésors que sur les ordres exprès de Baalzebul et pour des missions bien déterminées. Il porte un manteau gris avec une capuche verte bordée d'une frange écarlate.

Barbatos peut à volonté utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *détection des mensonges*, *détection de la magie*, *charme-personnes*, *vol*, *connaissance des alignements*, *langues*, *langage animal*, *répulsion*, *mur de feu*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui Une fois par jour, il peut utiliser un *symbole de sommeil*, et six fois par jour un peut lancer une *boule de feu* de 4d6. Barbatos souffle l'*effroi* dans un cône de 4" de longueur, 2" de largeur à sa base (jet de protection contre les souffles pour éviter). Il peut *invoquer* 1 – 4 malebranches avec 70 % de chances de succès et régénère 2 points de vie par round.

S'il est invoqué sur le *Plan Matériel Primaire*, Barbatos apparaîtra toujours avec 2 – 8 malebranches. Sur ce plan, il peut *pister* comme un ranger, se servir d'un *passage sans traces* et *se déplacer silencieusement* s'il le souhaite. Il rompt un *verrou magique* au toucher et il peut *détecter les trésors* (de nature métallique ou minérale comme le *bâtonnet de détection des métaux et des minéraux*) dans un rayon de 3". Ceux qui connaissent son rituel d'*invocation* sont peu nombreux, parce qu'il a l'habitude de les exécuter ou des les emporter aux Enfers pour les tourmenter, avec l'aide de ses malebranches.

Description : Barbatos apparaît comme un homme géant barbu et cornu, à la peau cramoisie, aux sabots noirs et doté d'une queue. Ses yeux sont verts et il parle d'une voix riche et persuasive.

Rapport : les trésors qu'il a en sa possession dépendent des ordres spécifiques et des missions que lui confie Baalzebul. Mais quand il est sur le *Plan Matériel Primaire*, il utilise son pouvoir de détection des trésors et en accumule autant qu'il le peut pendant son séjour sur ce plan. De retour en Enfer, il donne ces richesses à Baalzebul, s'il a été vu avec ; sinon, il les cache dans Malagarde ; le montant et le type de ces trésors sont inconnus.

Bathym (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 42 m
DES DE VIE : 102 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : C, P
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 ou selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 221
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 040 PX

Bathym est un duc au service de Bélial, le Grand, à la tête de 30 compagnies de diables barbelés. On l'appelle parfois le « Duc Noir », en raison de son habitude de porter des armures noires de jet (y compris le heaume complet) et des manteaux noirs. Au combat, Bathym porte une *masse +3* noire, qui dissipe la *lumière*, la *lumière éternelle* et les lueurs de l'*aura féerique* en entrant en contact avec la zone affectée, et qui fait s'éteindre les *lumières dansantes*. Bathym est aussi armé d'un couteau à la longue lame empoisonnée (équivalent à une *dague de venin*) sans oublier ses pouvoirs magiques. Il chevauche un palefroi de la nuit lors des batailles. S'il est invoqué ou s'il doit marchander, il révèlera (pour un prix élevé) la connaissance des propriétés magiques des gemmes, l'herboristerie et des sorts de magicien de bas niveau (composantes matérielles, lancement et principes généraux).

Une fois par round, Bathym peut, à volonté, utiliser l'un des pouvoirs suivants : *pyrotechnie*, *flamme*, *lecture de la magie*, *langues*, *détection de l'invisibilité*, *mur de feu*, *intermittence*, *téléportation*, *ESP*, *confusion* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut lancer une *débilité mentale*, et trois fois par jour il peut utiliser une *boule de feu à retardement* de 4d6. Une fois par jour, Bathym peut utiliser un *symbole de sommeil* (19 niveaux ou dés de vie ou 99 points de vie affectés, un jet de protection réussi signifie que l'on ne fait que dodeliner de la tête avec 1 chance sur 20 de se réveiller complètement à chaque round, et un réveil automatique si l'on est attaqué). Il engendre l'*effroi* en pointant son doigt sur la cible (une créature par round, dans un rayon de moins de 5" ; jet de protection contre les sorts pour éviter). A volonté, Bathym peut *invoquer* 1 – 3 diables barbelés (60 % de chances de succès). Bathym régénère 1 point de vie tous les 2 rounds.

Description : Bathym s'habille en noir, et ses yeux sont d'une teinte noire. Il a des sabots noirs et des ongles noirs. Sa peau, ses cornes et sa queue sont d'une couleur blanchâtre. La queue fourchue de Bathym est courte et en tire-bouchon comme celle d'un cochon ; il est très susceptible à ce sujet et il la dissimule tout le temps. Quand il est en colère, Bathym parle en sifflant comme un serpent.

Rapport : la *masse +3* noire de Bathym a une valeur de 18 000 po.

Bele (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 42 m / 60 m (CM : C)
DES DE VIE : 112 pv (17 DV)
% D'ETRE AU GITE : 95 %
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : III / 232
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 800 PX

Bele sert Méphistophélès en tant que justicier de Caïna, passant la plupart de son temps dans la citadelle de Méphistar, rendant une justice impartiale dans le royaume du Froid Seigneur. D'aucuns en Caïna (parmi les diables des profondeurs) mettent ouvertement en doute le fait que la justice de Bele soit impartiale – mais il est vrai que Méphistophélès n'intervient pas, au cas par cas, pour annuler ou influencer ses jugements. Méphistophélès et Bele sont d'accord (et débattent périodiquement) sur les principes de base, et sur quelques points particuliers, concernant ce que doit être précisément la « justice » de Caïna ou ce qu'elle devrait être. Par conséquent, les jugements de Bele sont systématiquement défavorables aux actes rebelles ou indisciplinés, bien qu'ils soient quelquefois opposés aux ordres de Méphistophélès. Le point le plus important dans toute cette affaire est sans doute que Bele n'occuperait pas son poste actuel sans la permission de Méphistophélès ; si les jugements de Bele venaient à trop contredire la volonté de son maître, cela mettrait fin à sa carrière. Sur ordre de Méphistophélès, Bele ne possède pas de trésor en propre.

Bele peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *tempête de glace*, *ESP*, *détection des mensonges*, *connaissance des alignements*, *langues*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *paralysie*, *paralysie des monstres*, *or des fous*, *mythomancie*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Deux fois par jour, il peut crée un *pilier de feu*, et une fois par jour, il peut *bannir* (comme le sort de *bannissement*) une créature (ou des créatures) de 16 niveaux ou DV maximum vers son plan d'origine. Bele provoque l'*effroi* avec le ton de sa voix dans un rayon de 6" (jet de protection contre les sorts avec un malus de -3 pour éviter). Il peut *invoquer* 1 – 3 diables des glaces (60 % de chances de succès), ou 1 – 2 diables des profondeurs (30 %). Bele régénère 1 point de vie par round.

Description : Bele a l'apparence d'un homme grand, bien fait, aux cavités oculaires creuses et à la peau couleur d'ivoire. Il porte une barbe bouclée et une moustache très fine comme dessinée au crayon. Sa voix est basse et nasale. Ses cornes sont minuscules. Sous ses longues robes noires se cache une courte queue fourchue. Sa peau est de couleur cramoisie, de son ventre jusqu'en bas des jambes. A sa ceinture, il porte sa baguette officielle noire (équivalente à une *baguette de châtiment*) et une *dague de venin*. Quand il se met torse nu, ses ailes membraneuses se déploient sur une envergure étonnante de 6 mètres.

Rapport : le pouvoir d'*or des fous* de Bele (comme le sort de magicien de niveau 2) lui permet de créer des trésors d'un volume de 0,3 mètre cube, et le jet de protection (jet sous l'intelligence) se fait avec un modificateur de +9 pour toute créature qui regarde l'or.

Bélial (Diable majeur, Lieutenant de Satan)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 36 m à pied, 72 m / 144 m en chariot (CM : D)
DES DE VIE : 122 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 1 %
TYPE DE TRESOR : U, W
Nbre D'ATTAQUES : 1 morsure
DEGATS/ATTAQUE : 3 – 18 + poison
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,33 m)
CAPACITE PSI : IV / 222
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 660 PX

A une époque, Bélial (ce nom signifie « dévalorisation ») était le diable responsable des politiciens, le commandant suprême des armées de l'Enfer et le lieutenant personnel de Satan. Il passe maintenant la plupart de son temps à vagabonder dans le Multivers. Dans la *Clavicule de Salomon*, un grimoire médiéval qui liste et décrit un grand nombre d'archi-diables, Bélial est présenté comme étant un être angélique d'une grande beauté, qui conduit un chariot de feu et dont la voix est douce à l'oreille.

Le *chariot de feu* de Bélial a le triple de points de vie et la triple capacité d'un *chariot de Sustarre*, mais pour le reste est identique en tout point à celui-ci. S'il est détruit, il pourra le remplacer le jour suivant. Il a le pouvoir de *séduction* avec un malus additionnel de -2 au jet de protection de la cible. Ceux qui veulent invoquer Bélial doivent sacrifier quelque chose de très grande valeur à leurs yeux, parce qu'il souhaite éviter d'être invoqué par un ennemi potentiel, et il en a beaucoup.

Une fois par tour ou round de mêlée, Bélial peut utiliser un des pouvoirs suivants à volonté : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *lumière*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *localisation d'objet*, *invisibilité*, *séduction* (comme indiqué ci-dessus), *quête magique*, *restauration*, *rappel à la vie*, exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Une fois par jour il peut *invoquer un familier* au choix de l'invocateur sans échec, et utiliser un *symbole d'effroi* et un *symbole d'étourdissement*.

Ses talents pour traiter avec les politiciens sont quasiment égaux à ceux d'Asmodée, bien qu'Asmodée essaiera de punir tous ceux qu'il découvre avoir eu des relations avec Bélial. En tant qu'ancien commandant des armées de l'Enfer, il suscite encore un fort respect venant des troupes (à l'instar de Napoléon). Elles n'agiront pas directement pour le blesser et elles lui procureront une assistance tant qu'elles pourront le faire à l'insu des autres archi-diables. En présence d'à la fois Asmodée et Bélial, les armées de l'Enfer essaieront d'abord de capturer Bélial, parce qu'elles ne veulent pas encourir la colère du Haut Seigneur de l'Enfer.

Les autres alliés de Bélial sont Satan et ses adeptes. Ses ennemis sont les mêmes que ceux de Satan, à l'exception des armées de l'Enfer comme noté ci-dessus. Cependant, les autres diables ont plus d'aménité envers Bélial qu'envers Satan, car ce dernier lui fit faire beaucoup de son sale boulot quand ils étaient au pouvoir, et Bélial semblait prendre un grand plaisir à châtier les diables.

Bélial, le Grand (Archi-diable, Archiduc de Phlégéthon)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 27 m / 45 m (CM : B)
DES DE VIE : 154 pv (24 DV)
% D'ETRE AU GITE : 75 %
TYPE DE TRESOR : A, S, T, Y
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3 m)
CAPACITE PSI : II / 279
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 50 780 PX

Le Grand Bélial règne sur le quatrième plan infernal. Il est ouvertement dans le camp de Baalzebul, ayant une haine à l'égard de Géryon égale à celle que Moloch éprouve pour ce dernier. De même, Bélial doit se garder des machinations de Mammon, si bien qu'il n'a guère le choix de ses alliés. De son palais de basalte, il donne ses ordres aux diables épineux, osseux, barbus, barbelés et aux abishaï qui peuplent les marais puants et les plaines fumantes de son royaume. Il est armé d'une énorme *fourche de guerre +4*. Toute créature touchée par cette arme doit réussir un jet de protection contre les sorts ou subir les effets d'un *symbole de souffrance*.

En outre, Bélial peut utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 20, à volonté, un à la fois, un par round : *nécro-animation*, *séduction*, *charme-personnes*, *détection de la magie*, *dissipation des illusions*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *quête magique*, *illusion*, *invisibilité*, *connaissance des alignements*, *lumière*, *flamme*, *pyrotechnie*, *rappel ultime à la vie*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *hétéromorphisme*, *suggestion*, *téléportation*, *mur de feu* et exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Trois fois par jour, Bélial peut employer un *symbole de souffrance.* Il peut aussi prononcer une *parole sacrée / maudite* une fois par jour. Bélial engendre l'*effroi* chez tout individu qu'il regarde, un jet de protection contre les sorts est permis. Il peut *invoquer* 1 – 4 abishaï noirs (25 %), 1 – 3 diables barbelés (25 %) ou 1 – 4 diables barbus (50 %) avec 85 % de chances de succès.

Description : Bélial est le plus beau et a l'apparence la plus diabolique de tous les diables. Sa peau est écailleuse et noire de suie. Ses cornes, sa queue et ses ailes sont d'un noir brillant. Ses yeux sont grands et fendus et brillent d'une lueur rougeoyante. Il est également le Seigneur de la Douleur et de la Souffrance.

Rapport : la fourche de Bélial a une valeur de 40 000 po, mais, en tant que symbole du pouvoir de la quatrième strate, si jamais elle devait être dérobée, tous les diables seraient lancés à sa recherche.

Bensozia (Reine de l'Enfer)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 54 m / 78 m (CM : B)
DES DE VIE : 86 pv (13 DV)
% D'ETRE AU GITE : 95 %
TYPE DE TRESOR : C, R, X
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : III / 261
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 096 PX

Bensozia est la conjointe d'Asmodée, et elle le soutient loyalement. Elle est elle-même la plus puissante des conjointes, mais son influence est entièrement dépendante de celle d'Asmodée ; on dit que « Bensozia ne parle pas à

moins que le Grand Diable ne le lui permette ». Bensozia semble satisfaite de son sort, bien qu'elle ne soit pas toujours physiquement en compagnie d'Asmodée, mais ses manières, d'une froide politesse et d'une nature hautaine, ne laissent pas transparaître ses véritables sentiments. Elle porte un sceptre d'airain qui inflige 4 – 16 points de dégâts à toute créature d'alignement bon, 3 – 12 points aux diables et 2 – 8 aux autres. A main nue, ses coups infligent 2 – 12 points de dégâts.

Bensozia peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, une fois par round et un seul à la fois : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *boule de feu* (3d6), *foudre* (2d6), *dissipation de la magie*, *charme-personnes*, *charme-monstres*, *suggestion*, *ESP*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *identification*, *dépêche* (à Asmodée uniquement), *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Deux fois par jour, Bensozia peut employer un *doigt de mort*, et une fois par jour, elle peut se *guérir*. Elle engendre l'*effroi* en parlant à un individu (portée de 6", jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter), et elle peut *invoquer* 1 – 2 diables des profondeurs (50 % de chances) ou 1 – 4 malebranches (30 % de chances). Bensozia régénère 1 point de vie tous les 3 rounds.

Description : Bensozia est une diablesse, d'apparence humaine, grande et sculpturale. Elle a de longs cheveux blancs et de grands yeux noirs scintillants. Sa peau est écarlate, ses sabots sont gros et bruns et sa queue est fourchue. Elle porte toujours des robes noires évasées doublées de soie rouge, et, en tant que Reine des Enfers, elle arbore un diadème d'or ouvragé serti d'énormes rubis.

Rapport : le sceptre de Bensozia a une valeur de 15 000 po, et son diadème avec les rubis a une valeur globale de 26 000 po.

Biffant (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m
DES DE VIE : 84 pv (13 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : Q (x8), S
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +3
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 219
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 512 PX

Biffant sert Dispater en tant que prévôt, gérant les affaires du palais de l'archi-diable. En conséquence, il se trouve presque toujours dans la Cité de Fer, et a fortiori dans le palais, où il n'est jamais sans une suite composée de deux érinyes « messagères » et de six diables épineux « serviteurs ». Ordinairement, il porte une baguette de fer ornée (équivalente en combat à une étoile du matin), mais il se saisira de tout ce qui sera à la portée de sa main pour se battre. Biffant préfère néanmoins laisser les autres se battre pour lui et il essaiera d'*invoquer* ou, du moins, d'appeler à l'aide, s'il est attaqué. Il n'est pas d'une bravoure remarquable ni un athlète, mais il est très intelligent et anticipe les choses très, très longtemps à l'avance. On dit que Biffant et Lilis sont des amis très proches ; leur coopération et leur entente mutuelle, selon certains, est plus intime que celle entre Lilis et Dispater lui-même.

Une fois par round, Biffant peut utiliser un des pouvoirs suivants : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *lecture de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *détection des mensonges*, *connaissance des alignements*, *localisation d'objet*, *nécro-animation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour il peut employer un *symbole de désespoir* ou de *souffrance*. Biffant irradie l'*effroi* dans un rayon de 9 mètres, à volonté. Il est capable d'*invoquer* 1 – 6 diables épineux (70 % de chances de succès) ou 1 – 2 érinyes (30 % de chances de succès) si nécessaire. Biffant régénère 1 point de vie par round.

Description : Biffant ressemble à un diable humanoïde corpulent, à la peau rouge sang. Il n'a pas d'ailes mais il a une petite queue touffue et deux cornes qui pointent de chaque côté de sa tête, au dessus des tempes, ayant la forme de crochets qui se tournent vers l'intérieur. Ses yeux sont d'une teinte unique, bleu-vert profond, et il est toujours souriant.

Rapport : sa baguette de fer a une valeur de 20 po. Le trésor indiqué dans sa description correspond aux sommes qui lui sont allouées pour administrer le palais.

Bifrons (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 54 m
DES DE VIE : 141 pv (22 DV)
% D'ETRE AU GITE : 65 %
TYPE DE TRESOR : R, Q (x6), Z
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : III / 228
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 24 935 PX

Bifrons est un puissant duc, à la tête de 26 compagnies de diables des glaces, qui les mène au combat au nom de Méphistophélès. Le Froid Duc règne sur les glaciers intérieurs de Caïna depuis son palais de Nargus, et semble fidèle et loyal à Méphisto. Bifrons est lucide et plutôt du genre philosophe libéré de ses passions. Il aime les débats d'idées et raffole des duels d'esprit et de logique, mais il ne laissera pas ces jeux le distraire d'affaires plus pragmatiques. (Gardez à l'esprit que Bifrons est d'une intelligence exceptionnelle et d'alignement loyal mauvais : il s'adonnera et mettra fin à ce genre de discussions, convaincu qu'un ordre social, dans lequel le fort domine le faible, est la seule façon efficace d'exister et que le bien ne fait que promouvoir l'incompétence et la médiocrité.)

Bifrons collectionne les gemmes, apprécie les talentueuses sculptures de glace (bien qu'il n'en réalise aucune lui-même), a un sens inné de l'orientation (il sait toujours où il se trouve, même sur le *Plan Matériel Primaire*, et connaît intuitivement et précisément la direction des quatre points cardinaux) et il est doté de la formidable force d'un géant des nuages. Il est armé d'un cimeterre empoisonné (avec les effets identiques à ceux des armes des érinyes) et d'un fléau (chacun ayant un bonus de +7 aux dégâts dans les mains de Bifrons), mais il se battra souvent à mains nues, donnant des coups de poing de 4 – 24 points de dégâts. Il est immunisé à tout type de dégâts par le froid (y compris magique et par souffle de dragon).

Bifrons peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *dissipation de la magie*, *tempête de glace*, *cône de froid* (6d4+6 de dégâts), *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour il peut déclencher une *chaîne d'éclairs* (7d6 de dégâts), et une fois par jour, il peut utiliser un *symbole d'étourdissement*. Il cause l'*effroi* en croisant le regard d'autrui (portée : 6", jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter). Il peut *invoquer* 1 – 6 diables des glaces avec 70 % de chances de succès. (Si Bifrons est rencontré dans Nargus, 9 – 12 diables des glaces seront à ses côtés, attendant ses ordres.) Au cas où, il peut *invoquer* 1 – 8 diables épineux (60 % de chances de succès). Bifrons régénère 2 points de vie par round.

Description : Bifrons ressemble à un diable sans ailes, à la peau grise et fortement musclé. Il a des cornes trapues sur son front, un torse humanoïde et un corps inférieur de serpent (depuis les hanches jusqu'en bas, il n'a pas de jambes). Ses yeux sont entièrement blancs et inclinés ; ses narines et sa bouche sont énormes ; et sa voix est caverneuse et grondante.

Rapport : le cimeterre de Bifrons a une valeur de 6 000 po.

Bileth (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 42 m / 63 m (CM : C)
DES DE VIE : 121 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 75 %
TYPE DE TRESOR : C, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 12 / 2 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,15 m)
CAPACITE PSI : III / 214
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 630 PX

Bileth sert Baalzebul en tant que tribun sur Malbolge, jouant le rôle de l'œil de Moscou pour vérifier tous les actes de Moloch. Bileth parle sous l'autorité de Baalzebul, mais se tient à part de la cour de Moloch, agissant comme un justicier indépendant du vice-roi. Moloch ne peut rien faire contre Bileth, et doit se soumettre à ses commandements, mais il a essayé de saper l'efficacité du tribun dans Malbolge en faisant courir la rumeur, parmi les malebranches, que Bileth est un fou.

Bileth peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *bulle anti-magique*, *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *connaissance des alignements*, *charme-personnes*, *suggestion*, *ESP*, *langues*, *détection des mensonges*, *répulsion*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut utiliser une *incantation mortelle*, et deux fois par jour, il peut créer un *pilier de feu*. Bileth engendre l'*effroi* au toucher (jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter) et il peut *invoquer* 1 – 2 malebranches (75 % de chances de succès) ou Baalzebul lui-même (5 % de chances de succès). Bileth régénère 2 points de vie par round.

Description : Bileth ressemble à un gros homme vêtu d'une cotte de plates dorées. Il n'utilise une arme que dans de rares occasions préférant se battre avec ses poings (2 – 12 points de dégâts chacun), avec l'appui de sa grande force. Il est barbu, sa peau est cramoisie et il a des cornes et des sabots. Il n'a pas de queue, mais il a par contre de grandes ailes membraneuses comme celles des chauves-souris. Une fois par jour, il peut *souffler du feu* (dans un cône de 8 mètres de long et de 3 mètres de large à sa base, infligeant 3 – 18 points de dégâts, 2 – 12 points de dégâts si le jet de protection contre les souffles est réussi), mais il n'y aura recours que s'il est en colère ou cerné de tout côté.

Rapport : la cotte de plates dorées de Bileth a une valeur de 1 200 po.

Bist (Diablesse majeure, Exilée en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 42 m
DES DE VIE : 90 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 5 / 2 – 5 / 2 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures et voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 60 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m de long)
CAPACITE PSI : IV / 213
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 620 PX

Bist, une diablesse apparentée aux chats des Enfers (voir le FIEND FOLIO, *Chat des Enfers*), est totalement égocentrique et passée maîtresse dans l'art de la duplicité. C'est la raison pour laquelle tous les archi-diables se

méfient d'elle et qu'elle est confinée dans l'Averne. Bist ne peut pas quitter les Enfers sans être *invoquée* (à la différence des chats des Enfers), car elle a été obligée de changer son nom, et, de ce fait, ne peut plus être invoquée par des mages sur d'autres plans. Pour le reste, elle possède de nombreuses capacités communes avec les chats des Enfers.

Bist est immunisée à tous les sorts de contrôle de l'esprit (*charme*, *paralysie*, *sommeil*, etc.). Elle ne peut être touchée que par des armes d'un enchantement de +2 au toucher, ou supérieur, et toutes les armes magiques qui la touchent perdent leur bonus aux dégâts. Bist communique par télépathie jusqu'à une portée de 14", bien qu'elle soit capable de parler (avec une voix sifflante et rauque) la langue commune, le Mabrahoring (la haute langue des Enfers) et le langage d'alignement loyal mauvais.

Bist peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *altération des feux normaux*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *projectiles magiques* (3 projectiles par round) et *bouclier*.

Une fois par jour, Bist peut employer une *réflexion des regards*, et, une fois par jour, elle peut utiliser une *intermittence*. En outre, elle engendre l'*effroi* à volonté dans une sphère de 1,50 m de rayon dont elle est au centre. Bist régénère 1 point de vie par round.

Description : invisible en pleine lumière (sauf en ce qui concerne ses yeux, qui apparaissent comme des iris de flamme orangée flottant dans les airs), Bist apparaît, dans les ténèbres, sous la forme d'un chat des Enfers exceptionnellement grand, d'aspect fantomal et légèrement luminescent. Ses yeux conservent leur apparence enflammée quand on la voit dans ces conditions.

Bitru (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 36 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE : 99 pv (15 DV)
% D'ETRE AU GITE : 50 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : IV / 199
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 11 980 PX

Bitru est au service de Dispater et à la tête de 70 compagnies d'érinyes qu'il mène à la guerre. Ces diablesses sont levées dans les vastes domaines dont il est fieffé. Bitru se bat avec une énorme épée à deux mains (*espadon +3*).

Bitru peut utiliser les pouvoirs suivants, à volonté, un à la fois, un par round : *nécro-animation*, *charme-personnes*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *illusion*, *invisibilité*, *connaissance des alignements*, *image miroir*, *flamme*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *suggestion*, *téléportation*, *mur de fumée* (identique à un *mur de brouillard*) et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Bitru peut employer un *symbole de souffrance.* Il engendre l'*effroi* chez tout individu qu'il pointe du doigt jusqu'à une distance de 20 mètres, un jet de protection contre les sorts est permis. Il peut *invoquer* 1 – 3 érinyes avec 60 % de chances de succès. Bitru régénère 2 points de vie par round.

Description : Bitru est bodybuildé. Sa peau est d'un brillant rouge cramoisi. Ses cornes, ses sabots et ses ailes sont d'un noir lustré. Le visage de Bitru a des traits typiquement diaboliques.

Rapport : l'*épée à deux mains +3* de Bitru vaut 14 000 po et ce dernier dispose d'un bon nombre de *cordes d'emmêlement* et de *dagues de venin* pour ses compagnies d'érinyes.

Buer (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 66 m
DES DE VIE : 126 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : H, Q (x4)
Nbre D'ATTAQUES : voir ci-dessous
DEGATS / ATTAQUE : voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3 m de long)
CAPACITE PSI : III / 226
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 780 PX

Buer est un duc au service d'Asmodée, commandant 15 compagnies de diables des profondeurs. Il est enclin à la mélancolie et, bien que son langage soit toujours poli, semble apprécier les plaisanteries. Il est bon toutefois de rappeler que ses paroles et ses actions sont parfaitement maîtrisées, et sont généralement soumises à l'accomplissement de buts ou d'objectifs bien définis. Sa loyauté envers Asmodée n'a jamais été mise en doute, et il garde un œil vigilant sur les allées et venues de ses troupes et sur leurs activités.

Buer peut utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *flèche de feu* (au toucher), *nécro-animation*, *foudre* (4d6), *dissipation de la magie*, *vol*, *désenvoûtement* ou *envoûtement* (au toucher), *invocation d'un familier* (pour autrui, diablotin uniquement), *guérison des maladies* ou *contamination* (au toucher), *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *connaissance des alignements*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Deux fois par jour, il peut provoquer un *pilier de feu* et, une fois par jour, il peut utiliser un *symbole de désespoir* ou un *symbole de discorde*. Il engendre l'*effroi* par son beuglement (portée effective de 6" ; jet de protection contre les sorts pour éviter), et il peut *invoquer* 1 – 3 diables des profondeurs (70 % de chances). Buer régénère 2 points de vie par round.

Description : Buer ressemble à un centaure (torse et bras humains, corps de cheval) avec une peau argentée brillante et des cheveux et des poils blancs. Ses yeux sont rouges et ont un regard fixe, ses cornes sont rouges, et ses quatre sabots sont fendus et ont une fourrure bouclée cramoisie. Il porte une ceinture autour de son corps, sur laquelle il attache une *masse +2* et un *arc +1* ; quatre carquois sont également attachés à sa ceinture (deux de chaque côté) contenant chacun 20 flèches. Il peut utiliser son pouvoir de *flèche de feu* et tirer le projectile enchanté dans le même round, ou bien tirer deux flèches normales par round ou frapper deux fois avec sa masse.

Sur les hanches de Buer (c'est-à-dire, sur le haut de son dos, juste au dessus des jambes antérieures) se trouvent six tentacules préhensibles de 3 mètres de long ; ceux-ci n'ont pas la force de saisir des adversaires mais peuvent les fouetter (jusqu'à six cibles différentes) dans un rayon de 1". Chaque tentacule inflige 2 – 8 points de dégâts par coup, causés par un puissant acide corrosif. Chaque tentacule peut encaisser 6 points de dégâts avant d'être coupé. Notez que Buer régénèrera les dégâts de ceux-ci au même titre que le reste de son corps.

Rapport : la *masse +2* vaut 4 500 po et l'*arc +1* 3 500 po.

Bune (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 36 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE : 136 pv (21 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : I, Q (x10), W, Z
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 5 ou selon l'arme +8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : III / 229
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 24 760 PX

Bune est un duc au service d'Asmodée commandant 30 compagnies de malebranches. Il est cupide (adore la richesse matérielle) et prend plaisir à manipuler les êtres inférieurs de toute sorte (y compris ses soldats). Sa loyauté envers Asmodée est solide, mais il fait toujours preuve d'insolence et de défiance envers tous ceux qui lui font peur (autrement dit, ceux qui sont plus forts que lui). Asmodée tolère ce travers car, de tous les ducs, Bune est le plus diligent et le plus attentif quand il s'agit d'exécuter ses ordres. Bune est satisfait de sa position, il considère Asmodée comme le plus puissant des archi-diables, et par conséquent le plus sûr, et ne le trahira pas.

Bune peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *langues*, *localisation d'objet*, *sphère enflammée*, *projectile magique* (6 projectiles par round), *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Bune peut lancer un *cône de froid* (9d4+9), une fois par jour, il peut se *guérir*, et, une fois par jour, il peut utiliser un *symbole de mort*. Bune cause l'*effroi* au toucher (jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter), et il peut *invoquer* à son aide 1 – 4 malebranches (70 % de chances de succès) ou un diable des profondeurs (40 % de chances de succès). Bune régénère 2 points de vie par round.

Description : Bune ressemble à un malebranche, à l'exception du fait que son corps écailleux est de teinte verte (cuivrée sur le ventre et les reins), et ses griffes sont d'une couleur argentée. La tête de Bune, cependant, est humaine – avec les oreilles poilues d'un chien et un grand bec semblable à celui d'un griffon. Sa voix est haut perchée et saccadée, bien qu'il puisse se mettre à hurler quand il se met en colère ; il est un excellent imitateur des autres créatures.

Bune se bat avec une épée à dents de scie, qui a la forme d'une flamme élancée (2 – 8 de dégâts de base) et un trident. Il porte cette épée et tout trésor en sa possession (dans une bourse) en les attachant à une ceinture, à part cela, il ne porte quasiment jamais d'autre vêtement. La morsure de Bune cause 2 – 5 points de dégâts ; s'il est désarmé, ses mains griffues infligent 2 – 8 points de dégâts chacune, mais il se jettera sur la moindre arme disponible et à sa portée.

Caarcrinolaas (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 42 m / 36 m (CM : C)
DES DE VIE : 104 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (2,25 m)
CAPACITE PSI : IV / 203
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 080 PX

Caarcrinolaas est un duc au service de Mammon et dirige, au nom de son maître, 36 compagnies de diables barbelés sur le champ de bataille. En combat, il porte une *scythe +3* qui fait 5 – 11 (2 – 8 +3) points de dégâts contre les adversaires de toutes les tailles, et revêt une armure avec une protection de cou montante qui lui couvre la tête (car il ne porte pas de casque). Il ne s'intéresse absolument pas aux ambitions des autres, préférant, quant à lui, suivre les ordres et attendre qu'une opportunité se présente pour améliorer sa position. Que les autres risquent leur peau dans des intrigues, Caarcrinolaas se tient à l'écart et patientera avec vigilance.

Il peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, une fois par round et un à la fois : *pyrotechnie*, *flamme*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *lecture de la magie*, *nécro-animation*, *téléportation*, *invisibilité*, *bouclier de feu* (les deux versions) et exaucer le *souhait mineur* d'autrui.

Une fois par jour, Caarcrinolaas peut lancer une *incantation mortelle*, et deux fois par jour il peut *pétrifier* une créature au toucher (comme le réversible de *transmutation de pierre en chair* ; jet de protection normal possible). Une fois par jour, il peut employer un *symbole de souffrance*, et il provoque l'*effroi* au toucher s'il le souhaite. Il peut *invoquer* 1 – 3 diables barbelés avec 65 % de chances de succès. Il régénère 1 point de vie par round.

Description : Caarcrinolaas est un humanoïde recouvert d'une fourrure grise-brune avec une tête canine, des ailes de chauve-souris écarlates, des cornes écarlates dressées vers le haut qui se trouvent au dessus de chaque tempe sur ses arcades sourcilières osseuses, des sabots noirs et une queue fourchue écarlate. Entre ses sourcils se trouve une troisième corne. Plus petite que les deux autres cornes latérales, elle est tournée vers le haut et peut être employée (causant 3 – 6 points de dégâts de perforation) contre des adversaires situés directement au dessus de Caarcrinolaas (ce qui arrive rarement). Ses mains d'apparence humaine sont fortes, osseuses et couvertes de cicatrices. Ses yeux sont d'un jaune brillant.

Rapport : la *scythe +3* de Caarcrinolaas a une valeur de 12 500 po. Son trésor est gardé par des diables barbelés.

Cahor (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m
DES DE VIE : 93 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 6 – 11 ou selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 215
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 674 PX

Cahor, « Le Trompeur », est un acteur né, un maître comploteur et un imitateur accompli, qui excelle également dans l'art des illusions – il est unanimement détesté même dans les Enfers, car il est chaotiquement malhonnête et pas du tout digne de confiance, à un tel point qu'il fut déclassé de l'aristocratie ; aucun subalterne ne voulaient plus obéir à ses ordres, de crainte des contre-ordres qui suivaient immanquablement, et aucun chef ne voulaient plus lui voir confier la moindre tâche. En revanche, il obéit obséquieusement aux archi-diables, et n'agit contrairement aux ordres qu'on lui donne seulement quand il n'est pas sous l'observation directe de celui qui les lui a donnés ; pour chacune de ses actions désobéissantes, Cahor aura toujours des raisons possibles ou des explications bien argumentées. Ceux qui ont eu affaire à lui, et qui en ont tiré les leçons, savent que l'on ne doit pas croire un seul de ses traîtres mots.

Cahor s'amuse maintenant à essayer de faire de l'Averne un royaume de confusion, où personne, à part lui, ne sait où il se trouve. Il manipule aussi bien les intrus et les diables inférieurs que les diables supérieurs, et il les trompe pour, à la fois, provoquer des troubles, des malentendus et des conflits, et pour contrecarrer les plans diaboliques. La destruction de Cahor sera accueillie avec joie (bien que dissimulée) par tous les diables qui résident en Averne – mais aucun de ces diables ne font le moindre geste pour directement causer sa destruction, car les œuvres de Cahor ont des effets indirects sur le *Plan Matériel Primaire*, et ses efforts pour saper les activités des intrus en Averne qui cherchent à attaquer les Enfers sont inestimables. De toutes les activités « sataniques » qui se déroulent sur Terre, les œuvres de Cahor sont aussi présentes que celles de n'importe quel autre archi-diable ; il fait le mal avec énergie et il a développé avec soin des contacts sur le(s) *Plan(s) Matériel(s) Primaire(s)*. Il aime s'attaquer en duel à des lémures ou à des intrus, les déchirant et les réduisant en charpies avec une sauvagerie rugissante.

Cahor peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *détection des illusions*, *détection de l'invisibilité*, *autométamorphose*, *bruitage*, *force spectrale*, *lumières dansantes*, *ténèbres*, *mur de fumée* (équivalent aux effets d'un *mur de brouillard*), *cécité*, *détection de la magie*, *vol* (CM : A, VD : 48 m), *désinformation*, *ventriloquie*, *ESP*, *bouclier de feu* (les deux versions), *dissipation des illusions* et *phytomorphose*. Trois fois par jour, Cahor peut causer la *confusion* avec son regard, et une fois par jour il peut *paralyser* une créature au toucher (jet de protection contre les sorts avec un malus de -1 pour éviter l'un de ces deux effets). A volonté, Cahor peut générer l'*effroi* dans un rayon de 3 mètres autour de lui-même. Cahor régénère 1 point de vie par round. (Notez qu'il ne peut pas utiliser de *symbole* ni *invoquer* un autre diable.)

Description : la véritable apparence de Cahor est rarement vue ; il préfère se faire passer pour un homme ou un semi-humain, trompant ceux qu'il rencontre avec l'aide de ses pouvoirs de *désinformation* et d'*ESP*. (Un aventurier rapporte que sa nature diabolique le trahit ; son haleine demeure incroyablement chaude quand il est sous cette forme.) Ainsi déguisé, il porte normalement une robe grise en haillons et se fait passer pour un idiot ou un sourd-muet. Sous sa véritable forme, Cahor a l'apparence d'un grand humanoïde à la peau grise tachetée de noir, cornu et avec des ailes de chauve-souris. Il a des cheveux noirs, une moustache et une barbe noires, un visage humain d'une beauté cruelle, et une queue rose pâle barbelée qui peut manier des clés, des verrous, des nœuds ou des objets du même genre, mais qui n'est pas assez forte pour porter une arme. Les yeux de Cahor sont marrons jaunes ; ils brillent d'une lueur verte quand il se met en colère (un événement peu fréquent). Cahor préfère employer ses pouvoirs d'illusion en combat, attaquant à distance en lançant des javelots de fer noir (il en a toujours trois sur lui). En mêlée, il préfère se servir d'un cimeterre, mais il fera usage de toute arme disponible.

Caïm (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 24 m / 48 m (CM : C)
DES DE VIE : 93 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : P (1,50 m)
CAPACITE PSI : IV / 213
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 674 PX

Caïm est un diable banni, relégué en Averne. C'est un indiscret et un fouineur, et il est particulièrement détesté en Enfer. Orateur de talent, il parvient toujours à faire passer ses actions ou ses opinions pour raisonnables – et il tente régulièrement de duper les envahisseurs, en partie parce qu'il apprécie le goût de la chair humaine et de celle des elfes.

Caïm peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *altération des feux normaux*, *serviteur invisible*, *lumière*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *paralysie* et *langues*.

Une fois par jour, Caïm peut utiliser une *inversion de la gravité* ; trois fois par jour, il peut employer une *répulsion*. Caïm peut engendrer l'*effroi* dans une sphère de 1,50 m de rayon dont il est au centre. Il régénère 1 point de vie tous les deux rounds.

Description : Caïm apparaît comme un grand oiseau élancé, beau et ténébreux – une grive – avec un long bec pointu et une ceinture sur les flancs. Dans les pochettes de sa ceinture, il transporte de menus objets qui lui sont nécessaires et qu'il manipule par le truchement de ses *serviteurs invisibles*.

Chamo (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m / 48 m (CM : C)
DES DE VIE : 131 pv (20 DV)
% D'ETRE AU GITE : 85 %
TYPE DE TRESOR : C, P, S
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme + 4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 222
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 930 PX

Chamo est au service de Bélial en tant que légat, et il espère bien prendre un jour la place de son maître. Il craint Naome plus que Bélial, car Chamo et elle ont trop souvent la même façon de penser à son goût. Poli mais cassant, Chamo a toujours l'air d'être calme et confiant. On dit qu'il connaît toutes les cachettes de Phlégéthon, et il possède un bâton ferré couronné par les crânes (liés ensemble par des anneaux d'airain martelé) de seize paladins qu'il a vaincus au fil des ans. Ce bâton est +1, il défait ou annule au toucher tous les sorts de *toile d'araignée*, les sorts de *verrou magique*, les sorts de *paralysie* et de *fermeture* ainsi que les serrures ou autres menottes. Il a le pouvoir de *détection du bien* ; les crânes à son sommet se mettent à luire d'un rayonnement blanc nacré quand une créature d'alignement bon se trouve dans un rayon de 9" ; pour les objets alignés sur le bien, la détection se fait au toucher.

Chamo peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois, un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *mur de fumée* (équivalent à un *mur de brouillard*), *boule de feu* (4d6), *charme-personnes*, *dissipation de la magie*, *lecture de la magie*, *langues*, *détection de l'invisibilité*, *invisibilité*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui.

Deux fois par jour, Chamo peut lancer une *inversion de la gravité* (d'une durée aussi longue que désirée ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée par des événements ou une attaque), et, une fois par jour, il peut *pétrifier* (*transmutation de chair en pierre* de durée permanente) une créature au toucher. Il provoque l'*effroi* par son regard (jet de protection contre les sorts pour éviter) et il peut utiliser un *symbole d'étourdissement* une fois par jour. Chamo peut *invoquer* 1 – 6 diables barbus (45 % de chances de succès) à volonté.

Description : Chamo a l'apparence d'un homme d'âge mûr aux cheveux blancs avec de grands yeux marrons. Il a des cornes pointées vers le haut, des sabots noirs, une queue fourchue et des ailes de chauve-souris noires. Sa peau est écarlate, devenant bleue foncée sur ses mains terminées par des ongles très longs. Il porte couramment d'amples robes noires avec un haut col droit.

Rapport: le bâton de Chamo a une valeur de 22 000 po.

Cozbi (Princesse de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m / 72 m (CM : C)
DES DE VIE : 67 pv (11 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : C, E
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,10 m)
CAPACITE PSI : III / 229
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 144 PX

Cozbi est la conjointe de Géryon, seigneur du cinquième plan des Neuf Enfers, et elle est sans doute la plus calme et la moins puissante des princesses diaboliques – mais cela n'en fait pas une proie facile. Cozbi surveille avec vigilance, et sans relâche, les intérêts de son maître, car elle a bien conscience de la haine que Moloch et Bélial vouent tous les deux à Géryon, et elle connaît sa relative faiblesse par rapport aux autres archi-diables. Elle n'a confiance ni en Hérodias, ni en Gorson, et certains racontent qu'elle est l'amie du diable banni Nergal (voir son article dans ce chapitre). Au combat, Cozbi lance des couteaux empoisonnés (insinuatif de type D ; GUIDE DU MAITRE p. 17), et se bat en mêlée avec une *lance +1*.

Cozbi peut employer les pouvoirs suivants, en usant d'eux un à la fois et un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *détection de l'invisibilité*, *charme-monstres*, *charme-personnes*, *suggestion*, *dissipation de la magie*, *connaissance des alignements*, *invisibilité*, *autométamorphose*, *lecture de la magie*¸ *tempête de glace*, *téléportation*, et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Quatre fois par jour, elle peut lancer une *foudre* de 4 dés, et, une fois par jour, elle peut employer un *doigt de mort*. Elle provoque l'*effroi* en parlant à un individu (jet de protection contre les sorts pour éviter). Elle peut invoquer (40 % de chances) 1 – 2 diables du Styx ou, si elle préfère, 1 – 4 diables osseux (70 % de chances de succès). Cozbi régénère 2 points de vie par tour.

Description : Cozbi a l'apparence d'une belle femme inhabituellement grande avec la peau de la blancheur de l'albâtre et une longue chevelure verte pâle (descendant jusqu'aux cuisses). Ses yeux sont d'un vert flamboyant et ses longs ongles sont noirs. Elle porte des robes ceinturées et des bijoux quand elle est à Tantlin, mais, quand elle se bat ou s'adonne à d'autres activités physiques, elle retire tous ses vêtements, auquel cas sa nature diabolique est révélée. Ses sabots sont fins et délicats, facilement camouflés dans des bottes, et Cozbi a l'habitude d'enrouler sa queue fourchue autour de la taille où de la faire pendre à un bras. Sa peau va du rose foncé au rouge autour de son ventre, et elle est rouge de ses hanches jusqu'en bas, mais ses bras et son torse sont blancs. Ses cheveux couvrent normalement deux petites cornes qui forment un croissant sur le haut de sa tête, et ses canines sont fines et semblables aux crocs des vampires (1 – 2 points de dégâts par morsure, mais lors d'un combat sérieux Cozbi ne laissera pas un adversaire s'approcher assez d'elle afin qu'elle puisse le mordre).

Rapport : *lance +1* (3 500 po) et jusqu'à 6 couteaux empoisonnés ; à Tantlin, Cozbi peut avoir tous les bijoux qu'elle veut (à la discrétion du MD : elle peut même porter le nauglamir…).

Dagon (Diable majeur, Exilé en Averne)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 91 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,50 m)
CAPACITE PSI : IV / 211
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 638 PX

Dagon est l'un des plus méprisés de tous les bannis diaboliques. Le rituel de son invocation devint relativement bien connu parmi les conjurateurs humains, et il fut si souvent invoqué sur le *Plan Matériel Primaire* qu'il se mit à conduire des négociations secrètes avec des humains et d'autres lanceurs de sorts, en fournissant (contre paiement, bien sûr) des substances uniques aux Enfers afin de servir d'ingrédient alchimique ou pour les seuls collectionneurs, ainsi que des informations nécessaires à l'invocation de ses camarades diables supérieurs. En raison de ces pratiques dangereuses (qui nuisaient à tous les diables) et de ses activités déplaisantes au sein des Enfers, Asmodée changea son nom et le bannit en Averne. Il était connu sous le nom de Jaqon, le duc le plus faible de la cour d'Asmodée. En cette qualité, il voyageait librement à travers les Neuf Enfers en tant que héraut et messager d'Adramalech et d'Asmodée ; ces besognes sont maintenant accomplies par divers diables des profondeurs et d'autres ducs.

Les « activités déplaisantes » mentionnées ci-dessus incluent le trafic d'informations, y compris des indices concernant le *vrai nom* de diverses diablesses ainsi que leurs préférences dans les luttes des archi-diables pour obtenir leur faveur et les prendre comme conjointes. En raison de ces indiscrétions, il est particulièrement méprisé par toutes les conjointes et les diablesses des Enfers ; aucune ne viendra à son aide, ni ne collaborera avec lui, voire même ne lui parlera avec courtoisie.

Pour faire de l'exil de Jaqon un châtiment plutôt qu'un simple inconvénient, et pour mettre un terme à ses malversations néfastes aux Enfers, il fut nécessaire à Asmodée de mettre un terme à ses fréquentes invocations sur le *Plan Matériel Primaire*. Le Haut Seigneur y parvint en forçant Jaqon à prendre le nom de Dagon, qui est incidemment celui d'un prince démon (une insulte pour chacun d'entre eux), et le moyen le plus sûr de semer la confusion dans les rituels d'invocation habituellement utilisés par les conjurateurs du *Plan Primaire*. Le Haut Seigneur n'a pas détruit son ancien héraut parce que l'existence actuelle de Jaqon – et sa connaissance des *vrais noms* des conjointes – maintient une certaine menace sur ces dernières et garantit leur loyauté envers Asmodée, car elles doivent dépendre de lui pour leur protection.

Dagon sera enchanté et flatté si on l'appelle avec son ancien nom propre, et il essaiera de négocier avec toute créature intelligente, qu'il estime être en possession de moyens d'évasion ou du pouvoir de quitter les Enfers en direction du *Plan Matériel Primaire*, en lui offrant (honnêtement et généreusement) beaucoup de trésors en échange du service suivant : rechercher certains conjurateurs (Dagon se souvient de leur nom et de leur description, et des lieux où chaque individu l'invoquait, avec une grande précision dans les détails – mais la plupart d'entre eux doivent être morts à présent) et transmettre la nouvelle de son changement de nom et de la façon de pouvoir l'invoquer de nouveau. Il voit dans ce subterfuge le seul moyen de sortir de son exil actuel, et s'il parvient à ses fins, il servira avec enthousiasme et diligence jusqu'à ce qu'il se soit reconstitué une nouvelle clientèle d'invocateurs fidèles.

Dagon n'est pas un marchandeur juste ou un gentil serviteur ; il croit fermement en une société loyale où le fort domine le faible (les diables sont les plus forts, et offrir leurs services à des invocateurs est vu comme une forme de largesse). Il se situe lui-même au dessus du règne et des lois d'Asmodée, car il n'est pas d'accord avec ce dernier. De tous les archi-diables, il s'identifie le plus à Géryon, et ressent une sorte de fraternité avec les diables des profondeurs rebelles des franges extérieures de la glaciale huitième strate, Caïna. Dagon est un acteur de talent et il sait être diplomate quand il le souhaite. Il se fait passer avec succès pour un compagnon d'aventure ou pour un explorateur afin de gagner la confiance (et la connaissance) des intrus qu'il rencontre en Averne. Il reste maître de son tempérament, de ses réactions et de l'expression de ses émotions. Il a beaucoup de trésors, comprenant de nombreux objets magiques maléfiques – obtenus à la fois de diables et de clients du *PMP* – cachés un peu partout en Averne, et il n'hésitera pas à les dépenser pour acheter quelque chose qu'il veut vraiment.

Dagon peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *tempête de glace*, *mur de force*, *charme-monstres*, *paralysie*, *séduction*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *langues*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *autométamorphose*, *invisibilité*, *détection des mensonges*, *localisation d'objet*, *confusion des alignements* et *désinformation*. Une fois par jour il peut lancer une *nuée de météores*, et une fois par jour, il peut créer un *mur d'épines*.

Dagon peut frapper à mains nues (2 – 8 points de dégâts), mais il préfère utiliser des armes – ordinairement, un fouet et une rapière, ou une des diverses armes d'hast. Il régénère 2 points de vie par round. A volonté, le regard de Dagon peut provoquer l'*effroi* à une seule créature située à moins de 8" (jet de protection contre les sorts pour éviter).

Description : Dagon apparaît comme un satyre à la peau rouge avec un beau visage glabre et un air canaille, des oreilles pointues et de courtes cornes recourbées comme celles d'un diable des profondeurs. Ses yeux sont verts et brillent intensément quand il est en colère ou excité. Il porte ses armes en bandoulière (voir lesquelles ci-dessus) et un sac à dos, et tente souvent de se faire passer pour une créature sylvestre infortunée et piégée dans les Enfers, cherchant à retourner sur le *Plan Matériel Primaire* ; il utilise alors ses pouvoirs de *désinformation* et de *confusion des alignements* pour accréditer ses dires.

Dispater (Archi-diable, Archiduc de Dis)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 45 m
DES DE VIE : 144 pv (22 DV)
% D'ETRE AU GITE : 80 %
TYPE DE TRESOR : Q (x10), S
Nbre D'ATTAQUES : voir ci-dessous
DEGATS / ATTAQUE : voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (2,30 m)
CAPACITE PSI : III / 266
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 48 040 PX



Dispater est le souverain du deuxième plan infernal. Dis, sa capitale (la Cité de Fer), tire son nom du plan qu'il gouverne. Son palais est grandiose et maléfique, sa ville peuplée de zombies, d'érinyes et de quelques malebranches et diables barbelés.

Dispater peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, au rythme d'un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *lumière*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *détection de l'invisibilité*, *hétéromorphisme*, *séduction*, *quête magique*, *restauration*, *rappel ultime à la vie* et exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Il peut en outre *appeler* (avec 90 % de chances de réussir) 1 – 3 érinyes (75 %) ou un diable des profondeurs (25 %). Une fois par jour, Dispater peut aussi employer un *symbole de souffrance* ainsi qu'une *parole sacrée / maudite*. Son regard *glace de peur* ou emplit d'*effroi* toute créature manquant son jet de protection contre les sorts.

Description : Dispater est diaboliquement beau et ne révèle son inhumanité que par la présence de ses cornes, de sa queue et du sabot qui lui fait office de pied gauche. Il possède une baguette qui cumule les pouvoirs d'une *baguette de suzeraineté* et d'un *bâton de contrecoup* infligeant 4 – 24 points de dégâts.

Rapport : la colonne vertébrale de Dispater pourrait être transformée en une *baguette de suzeraineté* qui permettrait à son possesseur de régner, à sa place, sur la seconde strate des Enfers. Le trésor de l'archiduc de Dis est principalement composé de pièces d'or et de turquoises ouvragées. Il possède également des réserves de *cordes d'emmêlement* et de *dagues de venin* (pour ses érinyes).

Duskur (Diablesse majeure, Exilée en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 48 m / 66 m (CM : B)
DES DE VIE : 111 pv (17 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 / 2 – 8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 85 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 219
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 775 PX

Duskur est une diablesse mystérieuse et énigmatique, parfois surnommée « La Dame des Ténèbres ». Elle sillonne les étendues de l'Averne en compagnies des armées de squelettes et de zombies qu'elle a créés, ayant décliné plus d'une offre d'un archi-diable de devenir sa conjointe (Géryon et Bélial sont parmi ses prétendants éconduits) et ayant choisi au contraire de rester seule. Bien qu'Amduscias, Malphas et Goap la respectent plus que tous les autres bannis des « rebuts de la diablerie » dont ils doivent protéger Tiamat, ils ont reçu l'ordre de tuer Duskur si possible et de l'empêcher à tout prix (elle ou n'importe quel autre diable banni) d'occuper et de fortifier un repaire ou une place forte en Averne, d'où ils pourraient lever des forces et défier l'autorité de Tiamat. Aussi Duskur est-elle toujours en train de vagabonder, tachant d'éviter les ducs autant que faire se peut. Quand on la rencontre, elle est presque toujours entourée d'un cercle de squelettes qui portent ses armes et bagages, ainsi que les trésors (de tout type possible) qu'elle a pris sur ses victimes.

Duskur peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *tempête de glace*, *invisibilité*, *lévitation*, *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *ESP*, *langues*, *intermittence*, *paralysie*, *fracassement*, *rafale de vent*, *poussée*, *détection de l'invisibilité* et *pont de feu*. Ce dernier pouvoir est comme un *mur de feu* sauf qu'il peut franchir les ravins, atteindre des hauteurs, etc. sous la forme d'un chemin plat sans rebords ni piles de soutènement ; seule Duskur et les créatures qu'elle porte peuvent marcher sur ce pont ; toute autre personne passera à travers et chutera. Une fois par jour, elle peut lancer une *nuée de météores*, et une fois par jour une *inversion de la gravité*.

Le baiser de Duskur a, si elle le veut, les effets d'un sort de *sommeil* (pas de jet de protection, mais il est sans effet contre les créatures immunisées à ce sort et contre tous les diables supérieurs), c'est ainsi qu'elle arrive à dévaliser la plupart de ses proies. Elle porte une dague envenimée semblable à celle des érinyes (voir plus haut) et ses gardes du corps squelettes portent des armes prises à ses victimes. Avec chaque poing, Duskur peut infliger 2 – 8 points de dégâts. Elle régénère 1 point de vie par round.

Description : Duskur a l'apparence d'une femme ailée, mais normale pour le reste, avec une silhouette mince et ravissante ; elle se déplace avec grâce. Sa peau est blanche comme la neige, et ses yeux sont des puits de ténèbres : iris, pupille et tout le reste sont d'un noir scintillant ; ses cheveux sont longs et noirs. Elle a des ailes membraneuses plutôt qu'à plumes de couleur gris fumée et blanche, et elle porte habituellement un long et large manteau à capuche pour les couvrir, à moins qu'elle ne soit en train de voler. On dit que parfois elle se chante des chansons d'une voix haute et flûtée, mais elle n'a pas d'instrument de musique et n'aime pas écouter la musique des autres.

Focalor (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 36 m / 48 m (CM : C)
DES DE VIE : 121 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 80 %
TYPE DE TRESOR : F, I, Q (x3)
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 6 ou selon l'arme +4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : III / 223
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 630 PX

Focalor est le sénéchal (un agent ou bailli) de Mammon, et, à ce titre, il détient une bonne partie du pouvoir effectif de Minauros, car son maître néglige habituellement les questions de sécurité et de diplomatie. Focalor, émacié et souvent silencieux, est avare de paroles et d'actes, tout en étant un éminent stratège. Il est aussi très respectueux, et ne prendra aucun risque en ce qui concerne la sécurité de Glasya (la conjointe de Mammon) et celle du palais lui-même. La plupart des autres archi-diables (ainsi que l'exilé Nergal, voir ci-dessous) sont persuadés que Mammon ferait une proie facile si ce n'était la force de ses rares ducs et la prudence du sage Focalor. La loyauté de ce dernier semble inébranlable ; bien des archi-diables l'ont mise à l'épreuve, et continuent de la tester.

Focalor peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *invisibilité*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *connaissance des alignements*, *langues*, *rafale de vent*, *respiration aquatique*, *téléportation*, *passe-murailles* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui.

Deux fois par jour Focalor peut utiliser une *intermittence*, une fois par jour il peut infliger une *cécité* au toucher, et quatre fois par jour il peut lancer un *envoûtement* (ou un *désenvoûtement*). Il peut également utiliser un *symbole d'étourdissement* une fois par jour, et peut *invoquer* 1 – 2 diables barbelés (40 % de chances) ou 1 – 4 érinyes (65 % de chances) à volonté. Focalor engendre l'*effroi* avec son souffle, un cône de vapeur malodorante d'une portée de 1" qui a une pointe de la taille de sa bouche et une base de 3" de large. Il peut diriger ce souffle sur n'importe quelles cibles situées dans la zone d'effet, une exhalaison par round (jet de protection contre les sorts avec un malus de -1 pour éviter). Focalor régénère 1 point de vie par round.

Quand il est invoqué sur le *Plan Matériel Primaire*, Focalor saisira la moindre occasion de pouvoir nager (car il adore ça), et il s'adonnera au plaisir d'utiliser deux de ses pouvoirs qui sont inopérants en Enfer : *commandement aux poissons* (comme le *trident de commandement aux poissons*, voir le GUIDE DU MAITRE p. 152 ; tous les poissons ont un bonus de +1 au JP) et *invocation de la tempête* (utilisable uniquement en mer) qui est simplement une combinaison d'une *invocation de la foudre* et d'un *contrôle des vents*. Cette capacité d'*invocation de la tempête*, quand elle est utilisée, provoque des décharges électriques de tout nuage présent, ainsi que des averses et des bourrasques dont l'intensité et la direction varient selon la volonté de Focalor, le tout ayant une durée de 4 tours. Si aucun nuage n'est présent, ce pouvoir a pour effet de les attirer (ce qui peut prendre plusieurs heures ou une journée, voire d'avantage). Quand les nuages sont apparus, Focalor (s'il est toujours là) peut utiliser une nouvelle fois son pouvoir d'*invocation de la tempête*, comme indiqué ci-dessus, pour faire éclater la tempête à partir de ces nuages précédemment « appelés ».

Description : Focalor a une apparence humaine – un homme d'Etat d'âge moyen, barbu et mince, ou un sage puissant avec de lourdes préoccupations – tant qu'il ne déploie pas ses ailes de plumes de ses robes ondulantes ou qu'il ne découvre pas ses sabots fendus bruns. Focalor porte un gantelet de fer à la main droite, qui est l'insigne de son autorité, et les coups qu'il porte avec ce gantelet cause 1 – 6 points de dégâts. Il est normalement armé d'un bâton, mais il pourra se servir de n'importe quelle arme en combat. Sa peau est verte rose pale et s'il découvre ses avant-bras et ses flancs, on y verra de toutes petites écailles.

Gargoth (Archi-diable, Agent secret)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -6
DEPLACEMENT : 48 m / 60 m (CM : C)
DES DE VIE : 177 pv (27 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon le type d'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 90 %
INTELLIGENCE : supra-géniale (19)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,40 m)
CAPACITE PSI : II / 311
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 52 390 PX

Gargoth, « le Seigneur Vigile » (que certains sages confondent avec « Astaroth » ; un nom qui appartient en vérité à un prince démon d'une grande puissance), fut jadis un grand des Enfers, le plus grand après Asmodée lui-même[13]. Pendant d'innombrables siècles, cependant, il ne vécut pas en Enfer – mais beaucoup pensent qu'il se trouvait sur le *Plan Matériel Primaire* – et il devint ainsi une sorte de légende urbaine aussi bien en Enfer que sur Terre. Il existe pourtant bel et bien et n'a rien perdu de sa puissance. La raison pour laquelle Gargoth a quitté les Enfers est inconnue. Certains sages disent qu'il défia Asmodée et que ce dernier l'exila ; d'autres disent qu'il s'en alla à la suite de la destruction de son ami le plus cher, Beherit, causée par Asmodée (voir **Sur la nature des diables** dans la **Section du Maître**). L'une, ou les deux, de ces raisons peuvent être vraies.

Ce qui est sûr, c'est que Gargoth est un solitaire ; ses rares subalternes sont des morts-vivants et d'autres créatures qu'il peut contrôler avec son pouvoir de *charme-monstres* (il préfère les serpents et les dragons bleus). Il ne peut *invoquer* aucun autre diable, et il ne collabore jamais ouvertement avec les diables ou leurs agents. Il répugne à dévoiler sa présence, préférant œuvrer dans les coulisses ou sous un déguisement. De tous les diables, il est celui qui a le plus grand sens de l'humour ; il possède une intelligence astucieuse et son talent de comédien rivalise avec celui d'Asmodée lui-même.

L'agenda et les objectifs de Gargoth sur le *Plan Matériel Primaire* sont similaires à ceux des diables et de leurs agents – sans surprise, au vu de son alignement et de ses origines – mais quelques diables (notamment Méphistophélès et Adramalech) sont persuadés que Gargoth et Asmodée sont des alliés indéfectibles, et sont aussi amis que deux diables peuvent l'être, et que Gargoth travaille à leur cause commune depuis sa retraite secrète à l'extérieur des Enfers, jouant, de son côté, le rôle de « chien de garde » en veillant sur les activités et la loyauté des serviteurs « officiels » des Enfers, et sur les diables eux-mêmes, sur le *Plan Matériel Primaire*. Il est sûr qu'il n'a jamais soutenu un autre archi-diable dans une tentative pour détrôner Asmodée – bien qu'il soit continuellement sollicité dans ce but par des ducs ambitieux, à cause de son immense pouvoir personnel – et quand un diable a rencontré Gargoth, Asmodée finit toujours par savoir ce qui s'est dit.

Gargoth peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *boule de feu* (4d6), *tempête de glace*, *dissipation de la magie*, *détection des mensonges*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *ESP*, *séduction*, *quête magique*, *connaissance des alignements*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *langues*, *identification*, *hétéromorphisme*, *charme-monstres*, *rappel à la vie* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Son regard cause la *confusion* (comme le sort), son souffle cause l'*effroi* (cône de 2" de long et de 1" de large à sa base la plus large, utilisable une fois tous les deux rounds), et, à volonté, il peut s'envelopper d'un nuage de feu asphyxiant, caustique et sulfureux (jet de protection contre les souffles ou perte de conscience pendant 1 – 6 rounds) qui affecte toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres. Il cause 1 – 6 points de dégâts par le feu (JP pour la moitié des dégâts), et enflammera le papier, les vêtements et autres combustibles.

Une fois par jour, Gargoth peut utiliser un *symbole d'insanité* ou *de souffrance* (l'un ou l'autre, non pas un de chaque), et une fois par jour, il peut *transmuter du métal en or*. Avec ce dernier pouvoir, il peut transformer tout métal raffiné, à l'exception de l'argent, (c'est-à-dire, toute portion de métal, forgée ou non, arme, etc. mais non pas le minerai brut) en or par simple toucher (sans limite de volume, mais le poids du métal à transformer ne peut pas dépasser 600 po). L'opération prend un round, et les autres substances touchant ou attachées au métal (ou aux métaux) devant être changé(s) ne sont pas du tout affectées. L'or obtenu est très pur – et par conséquent mou et friable – mais prendra

[13] Note du Traducteur : Gargoth est une création d'Ed Greenwood, pour sa propre campagne des ROYAUMES, mais il s'inspire directement d'Astaroth, le Trésorier de l'Enfer, voir ci-dessus. A chaque MD de décider s'il s'agit du même diable ou pas.

exactement la forme et la disposition du métal qu'il remplace. Ainsi, un crochet retenant un lourd chaudron, s'il est transformé en or (Gargoth contrôle si bien son pouvoir qu'il peut décider de ne changer que le crochet, et non pas la chaîne ni le chaudron, s'il le souhaite – ou les changer tous les trois, même s'ils sont faits de métaux différents), se ploiera et se cassera aussitôt, laissant tomber le chaudron par terre. Les objets brisés seront transformés en objets brisés d'or, ils ne seront pas réparés. Si un objet magique est transformé, l'opération « absorbe » la charge magique et ne laisse qu'un objet vidé de tout enchantement. Le pouvoir de *transmutation* de Gargoth ne peut être utilisé efficacement que s'il est en possession de tous ses moyens (autrement dit, un Gargoth sous contrôle magique ou psi ne pourrait pas changer les métaux en or).

Gargoth peut respirer sous l'eau et inhaler des gaz empoisonnés, pour les hommes, sans subir apparemment le moindre effet néfaste ; il est immunisé à tous les sorts de *charme*, de *sommeil* et de *paralysie*. Les poisons (y compris les venins) sont sans effets sur lui, mais les armes en argent sont connues pour lui infliger le double des dégâts. Le simple contact de l'argent lui cause 1 – 3 points de dégâts. (Une fois, un sac de pièces d'argent lancé sur Gargoth a presque failli le tuer.) Il régénère 2 points de vie par round.

Gargoth n'a pas de gîte connu (il est probable qu'il en ait plusieurs, et qu'il se déplace souvent de l'un à l'autre, sous couvert de ses illusions – voir les **caractéristiques générales** communes à tous les diables). Gargoth peut frapper avec ses poings nus et causer 2 – 8 points de dégâts par round, ou employer n'importe quelle arme, à l'exception de celles forgées, ou recouvertes, en argent. Il cherchera à détruire, ensevelir ou immerger les objets en argent afin qu'ils ne puissent être utilisés contre lui. Gargoth ne peut être *invoqué* par aucun diable ni aucun magicien, en revanche, il peut être contraint à servir au moyen des mêmes sorts affectant les autres diables, si on le rencontre.

Des sages prétendent que Gargoth dispose d'une capacité unique chez les diables (une capacité qui poussent certains à spéculer qu'il n'est pas un diable du tout) : il peut *changer de plan* une fois tous les 9 jours, semble-t-il sans contrainte, accédant à tous les plans d'existence connus, car il a été aperçu en des endroits très éloignés du *Plan Matériel Primaire*.

Description : Gargoth ressemble à un bel homme de 2,40 m, d'âge mûr, aux traits nobles, avec une voix douce et basse et portant la moustache. Il s'habille de bottes évasées et retournées, de gilets avec des manches fendues et bouffantes, et d'un manteau doublé de velours ainsi que d'autres préciosités du même genre. Il porte sur lui l'équivalent d'un trésor de type Qx4 sous la forme d'énormes chevalières, de pendentifs, de boucles de ceinturon ornées et de boutons de veste. Dans ses manches volumineuses, et glissés dans ses bottes, Gargoth cache habituellement 4 – 6 couteaux de jet, et il peut jongler avec, s'il le souhaite, faisant preuve d'une adresse de lanceur de couteaux professionnel. Parfois il adopte le déguisement d'un marchand ordinaire ou d'un vieux pèlerin, mais ne prend que rarement l'apparence d'une femme. Il a plus de sang-froid, et un sens de la stratégie plus développé, que n'importe quel autre diable – son sens de l'humour tempère ses pensées et ses réactions dans des situations où même Asmodée s'envolerait dans une de ses colères enragées. Il est un adversaire formidable, et s'il voulait régner sur les Enfers plutôt que de suivre son propre chemin, les jours de l'actuel Haut Seigneur pourraient bien être comptés. Gargoth se considère comme plus puissant et bien plus intelligent – certainement aussi moins impulsif – que l'actuelle aristocratie des Enfers, et, par conséquent, comme étant au dessus de leurs rangs. Il se sent libre de choisir son rôle et sa voie : il est loyal mauvais, mais il est celui qui fait la loi. Il est en bons termes avec Asmodée, qu'il juge le plus capable des archi-diables – et l'on sait qu'il respecte également Alastor, Bifrons et Méphistophélès. Il n'y a qu'Asmodée et Alastor qui s'approchent le plus de ce qui seraient ses égaux, quant à Méphistophélès, il ne voit en ce dernier qu'une version impétueuse et inexpérimentée de lui-même dans sa jeunesse. Note aux MD : Gargoth ne révélera rien de ses pensées privées sur de tels sujets, à personne, sous aucun prétexte. Il s'exprimera toujours avec détachement, un air réfléchi et dénué de passion. Il feindra souvent des croyances ou des émotions pour tromper et manipuler son auditoire du moment.

Il est tellement versé dans cet art qu'il est même capable de ravir l'adhésion des plus vaines des créatures, à savoir les dragons (verts ou bleus loyaux mauvais). Gargoth emploie les services d'un *énorme* dragon bleu *adulte* ou plus ancien en tant que monture (il s'agit d'un spécimen nommé Rathguul, auquel il s'est profondément attaché, et avec lequel souvent il s'engage en des duels d'énigmes). Il porte également fréquemment un serpent venimeux géant (tel une vipère) enroulé autour de son bras (voir le MANUEL DES MONSTRES pour les effets de la morsure empoisonnée du serpent). On sait que Gargoth a déjà jeté ce serpent sur des ennemis proches, ou sur des orques ou des hommes endormis, ou occupés par ailleurs, rien que pour son seul amusement.

Gaziel (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 48 m
DES DE VIE : 116 pv (18 DV)
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : P, S
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12 ou selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : IV / 196
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 900 PX

Gaziel est un duc au service de Bélial, à la tête de 11 compagnies de diables osseux qu'il conduit à la bataille en réponse à l'appel de son maître. Il ne fera jamais ce qu'il n'est pas obligé de faire, et on dirait qu'il passe son temps à rêvasser. Au combat, Gaziel est froid et mécanique – un parfait général, ne négligeant ni omettant aucun aspect d'une escarmouche ou aucune tactique possible. En de rares occasions, il semble prendre un intérêt personnel dans tel ou tel affrontement, auquel cas il devient d'une terrible sauvagerie. Il se bat en crachant de l'acide jusqu'à une portée de 2" avec sa langue fourchue (3 – 12 points de dégâts corrosifs, qui passeront à travers le métal, le cuir et le tissu), et avec toutes armes qu'il a sous la main.

Une fois par round, Gaziel peut user de l'un quelconque des pouvoirs suivants : *pyrotechnie*, *flamme*, *paralysie*, *paralysie des monstres*, *lecture de la magie*, *connaissance des alignements*, *détection de l'invisibilité*, *mains brûlantes* (infligeant 14 points de dégâts), *vol*, *téléportation*, *dissipation de la magie* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut lancer une *destruction de la vie* (une créature, au toucher), et deux fois par jour, il peut lancer une *paralysie musculaire* sur une cible située à moins de 4" en pointant son doigt sur elle (JP contre la paralysie pour éviter). Une fois par jour, il peut employer un *symbole de désespoir*. Gaziel génère une aura d'*effroi* de 2" à volonté. Il peut *invoquer* 1 – 3 diables osseux avec 60 % de chances de succès. Gaziel régénère 1 point de vie tous les deux rounds.

Description : Gaziel a une tête de mort blanche avec les cavités oculaires creuses et deux petites cornes roses recourbées, si bien qu'à une certaine distance on peut le prendre pour un diable osseux. Son corps humanoïde est d'une teinte allant du brun au rouge sang. Il a une queue rouge fourchue et des sabots noirs. Sa langue est longue, mince, de couleur pourpre et fourchue. Ses poignets et ses genoux ont des articulations avec des excroissances osseuses, ses coudes ont des protubérances en forme de crochets (1 – 6 points de dégâts par entaille).

Géryon (Archi-diable, Archiduc de Stygie)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 9 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE : 133 pv (20 DV)
% D'ETRE AU GITE : 70 %
TYPE DE TRESOR : H, R
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 18 / 3 – 18 / 2 – 8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3 m de haut, 9 m de long)
CAPACITE PSI : IV / 213
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 47 975 PX



Parfois nommé « La Bête », le titanesque Géryon est le maître absolu du cinquième plan infernal. Cet archi-diable possède la force d'un géant des tempêtes ; sa méthode de combat favorite consiste à emprisonner un adversaire dans

son étreinte, pour ensuite le déchiqueter de ses griffes tout en le frappant dans le dos grâce à sa queue venimeuse (jet de protection contre le poison à -4 ou mort). Géryon réside dans un immense palais situé au centre exact de son plan et ne s'aventure que rarement hors de ses murailles.

Il est capable d'utiliser les pouvoirs suivants à volonté, au rythme d'un par round : *tempête de glace*, *mur de glace*, *lumière*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *localisation d'objet*, *dissipation de la magie*, *invisibilité*, *hétéromorphisme*, *séduction*, *quête magique*, *rappel ultime à la vie* et exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Une fois par jour, il peut aussi employer un *symbole de souffrance* ainsi qu'une *parole sacrée / maudite*. Il lui est possible d'*appeler* (avec 95 % de chances de réussir) 1 – 2 diables osseux (60 %) ou un diable des glaces (40 %). Le regard de Géryon provoque l'*effroi* chez tous ceux sur lesquels il se pose (jet de protection contre les sorts).

Géryon possède une énorme corne de taureau dans laquelle il peut souffler, causant l'apparition de 5 – 20 minotaures qui lui obéiront jusqu'à la mort. Cette corne ne peut servir qu'une fois par semaine.

Description : le corps serpentiforme de Géryon est surmonté par un torse et une tête humains bien proportionnés. Cet archi-diable, dépourvu de jambes, se déplace comme un serpent sur le sol. Il est doté d'immenses ailes de chauve-souris, d'une queue épineuse et suintant le poison. Ses bras velus et puissants se terminent par des mains griffues.

Rapport : la corne de Géryon a une valeur de 45 000 po.

Glasya (Princesse de l'Enfer)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 45 m / 90 m (CM : B)
DES DE VIE : 69 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : 80 %
TYPE DE TRESOR : I, Q (x5), S
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 60 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : IV / 206
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 22 760 PX

En tant que conjointe de Mammon, Glasya est l'une des diablesses les plus puissantes et les plus influentes. Elle ne s'engage habituellement pas dans un combat, mais elle possède une épée courte avec une lame empoisonnée (équivalente à une *dague de venin*).

Glasya peut utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 20, à volonté, un à la fois, un par round : *nécro-animation*, *charme-monstres*, *charme-personnes*, *dissipation de la magie*, *illusion*, *connaissance des alignements*, *poison*, *flamme*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *autométamorphose*, *suggestion*, *téléportation*, et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Glasya peut employer un *doigt de mort*. Elle engendre l'*effroi* en parlant à un individu (jet de protection contre les sorts autorisé). Elle peut *invoquer* 1 – 2 malebranches (70 % de chances de succès). Elle régénère 2 points de vie à chaque tour.

Description : Glasya, fille d'Asmodée, est d'une beauté déconcertante. Elle est une de ces diablesses typiques : dotée d'une silhouette parfaite, d'un visage d'ange, seules ses ailes, sa queue fourchue, ses cornes et sa peau cuivrée trahissent ses origines.

Rapport : l'épée courte de Glasya vaut 8 000 po. Son sang est parfait pour une *potion de luxure*.

Gorson (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 42 m
DES DE VIE : 126 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : A, G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : III / 231
    Modes d'Attaque / Défense : tous /tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 780 PX

Gorson est le bailli de Géryon, et à ce titre il est plongé jusqu'au cou dans les intrigues et les affaires de l'aristocratie des Enfers. Un diable calme et prudent, avare de paroles, planificateur à long terme, Gorson est très au fait de la relative faiblesse de Géryon en comparaison des autres archi-diables. En conséquence, il agit toujours pour renforcer la position de « La Bête », mais également pour faire en sorte qu'il apparaisse lui-même comme irremplaçable, raisonnable et neutre aux yeux d'observateurs diaboliques – futurs maîtres ou alliés – extérieurs à la Stygie. Il sera prompt à traiter avec les intrus en Stygie, mais il cherchera à conserver pour lui-même le maximum d'objets confisqués ou d'informations acquises de ces étrangers.

Gorson peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *tempête de glace*, *nécro-animation*, *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *autométamorphose*, *invisibilité*, *lecture de la magie*, *amitié*, *paralysie*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Gorson engendre l'*effroi* en pointant son doigt sur une cible (une créature par round) avec une portée de 6" et peut utiliser un *symbole d'étourdissement* une fois par jour. Il peut *invoquer* un diable du Styx (25 % de chances), 1 – 3 diables osseux (60 % de chances) ou 1 – 2 diables barbelés (65 % de chances). Gorson régénère 1 point de vie par round.

Description : Gorson a l'apparence d'un homme à la peau jaune avec un nez aquilin et des yeux noirs, de petites cornes, une queue de lion et des sabots noirs. Il s'habille de robes safran et porte un cimeterre. Sa voix est douce et civilisée ; ses conseils et ses arguments semblent toujours sensés, sérieux et convaincants. En combat, Gorson semble abandonner toutes ses bonnes manières et entre dans une rage berserk, exultant dans le bruit et la fureur. Ce qui est à l'origine d'une expression dans les Enfers pour désigner quelqu'un de pressé : on dit qu'il ressemble à « Gorson déchaîné ».

Herodias (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 54 m
DES DE VIE : 129 pv (20 DV)
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : A, S, G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12 / 3 – 12 ou selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,40 m)
CAPACITE PSI : III / 236
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 870 PX

Herodias sert Géryon en tant que magistrat. Il est un diable très orgueilleux et ambitieux. Il entend bien un jour devenir le maître des Neuf Enfers, et voit d'un bon œil tout changement dans le présent régime comme un pas de plus vers son irrésistible ascension vers le trône.

Herodias peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *tempête de glace*, *mur de glace*, *nécro-animation*, *porte dimensionnelle*, *dissipation de la magie*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *autométamorphose*, *lecture de la magie*, *suggestion*, *charme-personnes*, *paralysie des monstres*, *paralysie*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Herodias cause l'*effroi* au toucher (jet de protection contre les sorts à -2 pour éviter). Une fois par jour, il peut *désintégrer* une créature ou un objet d'une taille maximale du double de la sienne, et deux fois par jour il peut lancer une *débilité mentale*. Une fois par jour, il peut employer un *symbole de désespoir*. Il peut *invoquer* 1 – 4 diables osseux avec 60 % de chances de succès. Herodias peut régénérer 2 points de vie par round.

Description : grand et corpulent, Herodias a un corps humanoïde de teinte écarlate et des bras massifs et musclés. Il a une petite queue fourchue et de petites ailes de chauve-souris (inutilisables). Son visage est rond et sinistre, et d'une apparence étonnamment humaine ; ses cornes sont longues, recourbées vers l'intérieur et tournées encore vers l'extérieur comme celles d'un bouc. Ses sabots sont noirs.

Hutijin (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 27 m / 54 m (CM : B)
DES DE VIE : 111 pv (17 DV)
% D'ETRE AU GITE : 30 %
TYPE DE TRESOR : G
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (4 m)
CAPACITE PSI : III / 275
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 775 PX

Hutijin commande deux compagnies de diables des profondeurs au service de Méphistophélès. Ces créatures sont, en fait, l'aristocratie de la huitième strate, tout comme Hutijin est l'un des ducs les plus puissants des Enfers. Il utilise un *filet piégeur* et un *trident +3* quand il se bat.

Un à la fois, à volonté, un par round, Hutijin peut utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 20 : *nécro-animation*, *détection de l'invisibilité*, *détection de la magie*, *guérison* (deux fois par jour), *paralysie des monstres*, *invisibilité*, *connaissance des alignements*, *autométamorphose*, *flamme*, *pyrotechnie*, *rayon d'affaiblissement*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *poigne électrique*, *suggestion*, *téléportation*, *mur de feu* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Hutijin provoque l'*effroi* par le son de sa voix dans un rayon de 10 mètres à moins de réussir un jet de protection contre les bâtonnets et autres. Il peut employer un *symbole de persuasion* une fois par jour. Hutijin peut *invoquer* un diable des profondeurs avec 75 % de chances de succès.

Description : Hutijin ressemble à un diable des profondeurs, bien que, proportionnellement, sa tête soit plus grosse et ses ailes plus petites que celles de l'un d'eux. Sa peau est d'une couleur rouge rouille foncée.

Rapport : le sang de Hutijin peut servir de base pour un *philtre de persuasion*. Son *filet* et son *trident +3* ont une valeur globale de 35 000 po.

Kochbiel (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 18 m / 45 m (CM : C)
DES DE VIE : 104 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : 20 %
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 4
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +8
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (4,20 m)
CAPACITE PSI : IV / 215
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 080 PX

Jadis un grand général des Enfers (maréchal de l'archi-diable Beherit, aujourd'hui détruit), Kochbiel était trop craint et suscitait trop la méfiance des autres archi-diables pour pouvoir retrouver un poste dans l'aristocratie. Général froid et calculateur, ses tactiques inspirées, son autorité de fer et sa propre musculature ont fait de lui le vainqueur de nombreux conflits armés sur l'Averne, et ailleurs dans les Enfers, à la tête des légions de Beherit. Bien qu'il n'ait jamais semblé se réjouir de la défaite de ses adversaires – prenant seulement son plaisir dans les défis de stratégie et de génie militaire – nombreux sont ceux qui, en Enfer, lui en veulent encore. Kochbiel prend soin d'éviter, pendant son exil actuel, les groupes importants de diables et tous les archi-diables ; et il est aussi insaisissable que sa camarade d'infortune Duskur (voir ci-dessus). On dit que Kochbiel a exploré (et aménagé) de nombreuses anfractuosités, grottes et cavités souterraines en Averne, et l'on croit qu'il passe le plus clair de son temps à aller de l'une à l'autre de ces antres improvisées. On pense également qu'il a amassé d'énormes quantités de trésors dans les plus reculées de ces cachettes, et il est sûr que beaucoup de ce qui a été importé en Averne est maintenant perdu de vue. Nergal (voir plus bas) et lui sont des rivaux, et ils se pillent mutuellement leurs caches de trésor.

Kochbiel est très perspicace et intuitif en matière de bataille et d'embuscade, et pour prendre la mesure de ses adversaires. Il n'est que rarement surpris (1 chance sur 12), et il a toujours sur lui au moins quatre armes venant des ennemis qu'il a vaincus. Il peut frapper avec ses quatre bras dans le même round, contre des cibles différentes si besoin est, et il inflige 4 – 7 points de dégâts avec un coup de poing. Il a une force de 18 (00), régénère 2 points de vie par round de mêlée, et peut attraper un adversaire avec sa queue (si le jet pour toucher est réussi) et lui infliger 2 – 8 points de dégâts de constriction par round.

Kochbiel est capable d'employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *autométamorphose*, *paralysie*, *invisibilité*, *boule de feu* (3d6), *poussée*, *mur de force* et *tempête de glace*. A volonté, il peut aussi dégager une aura d'*effroi* de 10 mètres (jet de protection contre les sorts pour éviter). Une fois par jour, Kochbiel peut lancer une *répulsion*, et trois fois par jour, il peut *dissiper la magie*. Il ne peut pas utiliser de *symbole*, ni *invoquer* un autre diable.

Description : Kochbiel ressemble à un diable des profondeurs particulièrement grand, à la peau grise, avec des cornes de taureau rouges et courbées. Il a quatre bras fortement musclés disposés en deux paires opposées – c'est-à-dire : une paire en avant et une paire tournée vers l'arrière, les deux bras se partageant la même épaule de chaque côté de son corps. Ses épaules sont protégées par des plaques osseuses couvertes de pointes et de cornes. Kochbiel peut engager un combat contre quatre adversaires à la fois sur ses quatre côtés avec une aisance déconcertante. Ses yeux sont d'un jaune brillant et flashant, et sa langue, ainsi que l'intérieur de sa bouche, est d'un pourpre vif.

Lilis (Princesse de l'Enfer)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m / 78 m (CM : C)
DES DE VIE : 66 pv (11 DV)
% D'ETRE AU GITE : 85 %
TYPE DE TRESOR : Q (x4), S
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +3
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 60 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,50 m)
CAPACITE PSI : IV / 211
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 112 PX

Lilis, conjointe de Dispater, est l'une des plus vieilles et des plus faibles des diablesses, mais ses talents de diplomate et de stratège, ainsi que sa vigilance quant aux événements des Enfers, et d'ailleurs (son réseau d'espions est le meilleur après celui d'Asmodée), lui ont permis de garder sa position dans le paysage infernal aussi sûrement que n'importe quel autre diable de la noblesse des Enfers, la sienne. Lilis et Biffant, le prévôt de Dispater, sont aussi proches et confiants l'un dans l'autre que deux diables peuvent l'être – mais cette paire est (jusqu'à maintenant) d'une loyauté inébranlable envers Dispater, ce qui fait qu'il contrôle Dis d'une manière que jalousent tous les autres archi-diables.

Une fois par round, à volonté, Lilis peut employer l'un des pouvoirs suivants : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *charme-personnes*, *dissipation de la magie*, *connaissance des alignements*, *détection des mensonges*, *langues*, *lecture de la magie*, *porte dimensionnelle*, *répulsion*, *invisibilité* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, Lilis peut *causer la folie* au toucher. Elle peut engendrer l'*effroi* en pointant le doigt sur la victime (une victime par round ; jet de protection contre les sorts autorisé). Elle peut *invoquer* 1 – 3 érinyes (70 % de chances de succès), et peut régénérer 1 point de vie à chaque tour.

Description : Lilis a la peau rouge orangée, des cheveux cuivrés et des yeux verts ; elle ressemble à une femme humaine dans la quarantaine, bien conservée, de petite taille et dodue, mis à part : la teinte de sa peau, ses minuscules cornes rouge orangées, ses ongles longs et rouges, sa queue fourchue, ses ailes et ses délicats sabots noirs.

Lilith (Princesse de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 48 m / 90 m (CM : C)
DES DE VIE : 71 pv (11 DV)
% D'ETRE AU GITE : 80 %
TYPE DE TRESOR : C, I, S
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 12 ou selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3 m)
CAPACITE PSI : IV / 222
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 272 PX

Lilith est la conjointe de Moloch, vice-roi du sixième plan des Neuf Enfers. Elle est tenue en haute estime par de nombreuses sorcières du *Plan Matériel Primaire*, qui détiennent (et en gardent le secret) la connaissance des rituels pour l'invoquer sur ce plan. Lilith sert Baalzebul, mais sa loyauté n'est plus ce qu'elle était ; elle se sent largement impuissante dans le régime actuel et supporte de moins en moins d'être déplacée ici ou là selon le bon vouloir de

Baalzebul. Elle travaille souvent avec le légat Tartach, qui est dans le même état d'esprit qu'elle. Lilith est particulièrement attirante, et par conséquent beaucoup de diables lui accordent de petites faveurs.

Lilith peut employer à volonté les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *ESP*, *dissipation de la magie*, *lecture de la magie*, *langues*, *charme-personnes*, *détection de l'invisibilité*, *ténèbres sur 5 mètres*, *invisibilité*, *suggestion*, *connaissance des alignements*, *autométamorphose*, *boule de feu* (2d6), *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Deux fois par jour, Lilith peut utiliser un *doigt de mort*, et une fois par jour, elle peut lancer une *foudre* (4d6). Elle irradie l'*effroi* à volonté dans un rayon de 2" (jet de protection avec un malus de -2 pour éviter). Lilith peut *invoquer* 1 – 2 malebranche avec 60 % de chances de succès. Lilith régénère 3 points de vie par tour.

Description : Lilith apparaît comme une femme humaine de taille géante, très belle et bien faite, à la différence que ses yeux sont d'un blanc luminescent (pupille comprise), que sa peau est cramoisie et qu'elle a des sabots, une queue de serpent et de petites cornes courbées. Elle porte rarement de vêtement, s'enveloppant dans les ténèbres (voir ci-dessus) quand elle est *invoquée* et si elle le juge nécessaire. Elle se bat avec n'importe quelle arme à disposition mais préfère frapper avec sa queue, qui cause 2 – 12 points de dégâts de constriction par round ; elle est longue et assez forte pour immobiliser des cibles de taille M. Elle porte d'habitude un fin cimeterre ou un fouet barbelé (deux lanières de 3 mètres avec des barbillons métalliques ; celles-ci infligent une base de 1 – 8 points de dégâts chacune et peuvent toucher la même cible ou deux cibles adjacentes ; elles peuvent enchevêtrer des membres ou des armes, mais elle les utilise rarement de cette façon, craignant qu'on puisse les endommager). Avec raison, on appelle couramment, dans les Enfers, les traces zébrées des coups de fouet du nom de « Marques de Lilith ».

Machalas (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 48 m / 63 m (CM : C)
DES DE VIE : 122 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 ou selon l'arme +6
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 60 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : IV / 201
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 660 PX

Machalas est un duc commandant 11 compagnies de diables barbelés aux ordres de son maître Géryon. Etant le duc le moins puissant et le moins influent de Géryon, Machalas encourage la discorde entre ses homologues, les ducs Amon et Agares, sans prendre partie pour l'un ou l'autre, mais en espérant bien que ressortiront aux yeux de Géryon ses qualités de vassal digne de confiance, afin de gagner la faveur de « La Bête ».

Une fois par round, Machalas peut employer un des pouvoirs suivants : *pyrotechnie*, *flamme*, *tempête de glace*, *poussée*, *intermittence*, *saut*, *connaissance des alignements*, *détection de l'invisibilité*, *lecture de la magie*, *ESP*, *dissipation de la magie*, *nécro-animation*, *mur de glace*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut *causer la folie* au toucher (jet de protection contre les sorts à -1 pour éviter, voir le GUIDE DU MAITRE pour les types de folie), et il peut utiliser une fois par jour un *symbole d'étourdissement*. Il irradie l'*effroi* dans un rayon de 1" à volonté. Il peut (70 % de chances de succès) *invoquer* 1 – 3 diables barbelés. Il régénère 1 point de vie tous les deux rounds.

Description : Machalas ressemble à un grand humanoïde mince avec une peau écailleuse noire, une queue fourchue noire, des sabots fendus noirs, de larges ailes de chauve-souris noires et une gueule énorme (2 – 8 points de dégâts par morsure). Agile en vol, il se sert d'habitude d'une *hache +2* ou d'une lance normale au combat. Sa tête cornue est d'un rouge saisissant et ses yeux sont inclinés et entièrement blancs, si bien qu'on dirait qu'ils n'ont ni pupille ni iris à moins qu'on les examine de très près. Son visage est laid avec l'apparence de celui d'une chauve-souris (surtout au niveau de la gueule), et sa voix suave et sifflante a un ton menaçant.

Rapport : la *hache +2* de Machalas a une valeur de 5 500 po.

Malarea (Diablesse majeure, Exilée en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 18 m / 72 m (CM : B)
DES DE VIE : 96 pv (15 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 4 / 2 – 5 / 2 – 5 ou selon l'arme +2
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : haute (13)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,10 m de haut, 8,40 m d'envergure)
CAPACITE PSI : IV / 213
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 11 920 PX

Malarea est une diablesse amère et envieuse. Elle méprise beaucoup de conjointes des Neuf Enfers et désire (à la limite de l'hystérie) rejoindre leur rang. S'il faut pour cela qu'elle les tue toutes pour revendiquer sa légitime place parmi elles, elle le fera sans hésiter – mais les échecs cuisants de ses téméraires tentatives d'assassinat direct, de par le passé, l'ont rendue plus prudente.

Malarea demeure une diablesse grincheuse et d'une violence féroce, en proie à de soudaines crises de rage berserk et d'agressivité physique sauvage. Son tempérament lui a probablement causé la perte d'une place de conjointe, ou d'une autre position dans l'aristocratie des Enfers, et lui a certainement valu son présent exil. Elle n'a pas retenu la leçon, cependant : si elle devait rencontrer un archi-diable, un duc ou un diable majeur, elle prendrait le temps de s'informer de sa situation et de ses intentions avant de passer à l'attaque – mais elle finit toujours par passer à l'attaque, sauf quand elle n'a aucune chance de son côté. Les diables inférieurs et les intrus sont ses proies de prédilection – elle attaque ce genre de créatures immédiatement, se jetant sur elles pour les mordre (1 – 4 points de dégâts) et les frapper avec une lance ou une autre arme récupérée sur de précédentes victimes, ou bien à mains nues avec ses griffes dures comme le fer. Malarea est redoutable en vol : elle n'hésite pas à abattre des adversaires volants, en leur donnant des coups d'ailes, ou en les percutant à vitesse maximale (1 – 12 points de dégâts).

Malarea est capable d'utiliser les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *paralysie* et *autométamorphose*. Elle peut projeter l'*effroi* dans un rayon de 2" à volonté (jet de protection contre les sorts pour éviter), et peut lancer une *boule de feu à retardement* (5d6) trois fois par jour. Elle régénère 1 point de vie tous les 2 rounds.

Description : Malarea a l'apparence d'une grande femme avec d'énormes ailes noires, qui s'élèvent jusqu'à 1,80 m au dessus de sa tête quand elles sont repliées ; en bref, elle est comme une érinyes (voir plus haut). Ses yeux sont d'un rouge flamboyant ; ses cheveux sont longs, huileux et noirs ; son corps est lisse mais puissamment musclé et d'une teinte blanche avec une légère luminescence fantomatique. Ses mains ont de longs ongles et elle arbore de grands crocs de vampire. Malarea parle le Mabrahoring (la langue des Enfers), son langage d'alignement et la langue commune. Quand on la rencontre, elle porte souvent un trophée mal seyant d'une de ces précédentes victimes – un collier étincelant ou une ceinture sertie de gemmes – mais elle n'a qu'indifférence pour la valeur réelle de ces objets, et elle les abandonnera pour un autre dont l'apparence est encore de plus mauvais goût.

Malarea erre en Averne, évite les armées des ducs de Tiamat et le dragon chromatique en personne, mais elle attaque tous les autres qui croisent son chemin, pour les tuer et les dévorer. Si elle rencontre une forte résistance et une opposition déterminée, il est fort à parier qu'elle mettra brusquement fin aux hostilités et s'envolera à tire d'aile en quête de proies plus faciles.

Malphas (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 36 m / 90 m (sous forme de corbeau, CM : D)
DES DE VIE : 90 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : 20 %
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : voir ci-dessous
CAPACITE PSI : IV / 220
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 620 PX

Malphas est un duc au service de Tiamat, dame de l'Averne. Il dirige 40 compagnies d'abishaï, et comme son homologue le duc Amduscias et le diable des profondeurs Goap, on le trouve le plus souvent à arpenter l'Averne afin d'y faire respecter la volonté de Tiamat. Aucun des ducs de Tiamat n'a de campements permanents ou de forteresses, mais, pour en tenir lieu, ils ont mis en place et entretiennent en commun un réseau bien gardé de grottes « sécurisées », où leurs forces peuvent se reposer ou se rassembler.

Malphas dénigre les armures et se bat avec toutes armes (et ses capacités spéciales) quand il est sous forme humaine. Sa voix est profonde et charmante, et avec ses pouvoirs de *langues* et d'*ESP* (utilisable à volonté), il est fort habile pour tromper ses auditeurs, en particulier les non-diables. Il peut avoir sur lui tout type de trésor quand on le rencontre sous sa forme humaine.

Une fois par round, à volonté, Malphas peut utiliser un de ses pouvoirs : *langues* ou *ESP* (comme noté ci-dessus), *pyrotechnie*, *flamme*, *forteresse* (ce qui crée une structure en tout point similaire à une *forteresse instantanée de Daern* – voir le GUIDE DU MAITRE, sauf que la porte s'ouvrira et se fermera pour tout le monde et qu'elle disparaîtra au bout de 16 tours ou quand Malphas le veut), *détection de l'invisibilité*, *lecture de la magie*, *dissipation de la magie*, *flèche de feu* (Malphas peut également appliquer ce pouvoir aux lames portées par lui-même ou par autrui ; ces dernières deviennent des épées *langues de feu*, dégâts par le feu, mais pas de bonus au toucher, pendant 3 rounds) et *désenvoûtement / envoûtement*. Une fois par jour, Malphas peut employer un *symbole de souffrance*, et il peut engendrer l'*effroi* (jet de protection contre les sorts à -2 pour éviter) au toucher (une cible par round). Il peut *invoquer* 1 – 2 abishaï, avec 55 % de chances de succès, à volonté. Malphas régénère 2 points de vie par round.

Description : Malphas a l'apparence d'un homme puissant à la peau sombre vêtu de robes en velours noir serties de gemmes (d'une valeur considérable, voir ci-dessous), ou bien celle d'un grand oiseau noir, ressemblant à un corbeau.

Rapport : les robes de Malphas comptent 333 gemmes de toutes sortes ayant chacune une valeur de base de 100 po, si récupérées intactes.

Mammon (Archi-diable, Archiduc de Minauros)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 18 m / 36 m (CM : D)
DES DE VIE : 139 pv (21 DV)
% D'ETRE AU GITE : 65 %
TYPE DE TRESOR : H, R
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : III / 259
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 49 730 PX



Mammon est le seigneur du troisième plan infernal. Avec Dispater, il est supposé l'allié de Méphistophélès et le soutient conjointement. Mais Mammon n'a encore jamais refusé d'obéir à Asmodée. Il est fort douteux que Mammon fasse réellement confiance à Dispater.

Le royaume de Mammon est une série continue de crevasses au fond desquelles coulent des flux méandreux de vase. Des cendres chaudes sont crachées par les cratères des volcans éparpillés de-ci de-là et tombent en pluie sur ces terres hostiles.

Mammon chevauche un palefroi de la nuit de la plus grande taille pour survoler son lugubre domaine, suivi par une meute de molosses sataniques. Il part ainsi à la chasse aux trophées. Son arme est une fourche fauchard qui inflige des dégâts normaux (1 – 8 / 1 – 10) mais qui fonctionne comme une *lame sanglante*.

A volonté, un à la fois, un par round, Mammon peut utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 20 : *nécro-animation*, *séduction*, *charme-personnes*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *or des fous*, *quête magique*, *illusion*, *invisibilité*, *connaissance des alignements*, *flamme*, *pyrotechnie*, *rappel ultime à la vie*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *hétéromorphisme*, *suggestion*, *téléportation*, *mur de feu* et exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Une fois par jour, Mammon peut employer un *symbole de désespoir* et prononcer une *parole sacrée / maudite*. Mammon engendre l'*effroi* par son regard, un jet de protection contre les sorts est permis. Il peut *invoquer* 1 – 4 abishaï verts (50 %), 1 – 3 diables barbelés (25 %) ou 1 – 3 diables barbus (25 %) avec 80 % de chances de succès.

Description : Mammon est d'une couleur rouge dorée et ses ailes ont l'éclat du rubis. Sa forme est obèse et d'une apparence molle, mais Mammon est très fort. En dehors de cela, il ressemble à un diable typique.

Rapport : la fourche fauchard de cet archiduc a une valeur de 110 000 po.

Maughdonnell, Ronnell (Comte de l'Enfer)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 54 m
DES DE VIE : 116 pv (18 DV)
% D'ETRE AU GITE : 10 %
TYPE DE TRESOR : H
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 9 / 2 – 9 ou selon l'arme
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,90 m)
CAPACITE PSI : IV / 208
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 900 PX

Ronnell, ou Reynaud, connu pour être l'équivalent en Enfer du Seigneur des Vases, est le propriétaire et le directeur de l'unique chaîne de restauration rapide des Enfers. Il aspire désespérément à une position plus élevée dans l'aristocratie infernale, notamment à celle d'un lieutenant d'un archi-diable, et il ferait vraiment n'importe quoi pour y parvenir. Il se bat habituellement avec une grosse *saucisse rouge +2* qui inflige 7 – 32 points de dégâts à chaque attaque réussie. Il peut créer, à volonté, une flaque de vase de 3 mètres de diamètre qui aura les effets d'une *huile glissante*, et il irradie une aura de *manie boulimique* qui impose un jet de protection contre les sorts aux personnages pour ne pas devenir la proie d'une faim dévorante (comme l'effet d'un *carillon de faim*) et devenir complètement stupides (comme l'effet d'un sort de *chaos*, sauf que toutes les attaques seront absolument inoffensives).

Ronnell peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *boule de feu*, *dissipation de la magie*, *nécro-animation*, *saut*, *rapidité* (sur lui-même), *intermittence*, *paralysie*, *paralysie des monstres*, *langues*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut utiliser un *symbole de discorde*. Ronnell peut *invoquer* 1 – 4 nonservi avec 55 % de chances de succès, et il régénère 1 point de vie tous les deux rounds. Il totalement immunisé aux poisons et aux acides.

Melchon (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 39 m
DES DE VIE : 101 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : 55 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 189
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 020 PX

Melchon est un duc au service de Mammon, au nom de qui il conduit 18 compagnies d'érinyes au combat. Un diable particulièrement jaloux de ses camarades plus forts que lui, Melchon fait figure de mécontent dans Minauros, et il accueillerait avec joie tout revers de fortune tombant sur Bael ou Focalor – mais il dissimule ses véritables sentiments.

Melchon peut employer un des pouvoirs suivants par round, un à la fois : *pyrotechnie*, *flamme*, *envenimer* (qui transforme toute sorte d'eau – à l'exception de l'eau bénite – en un venin visqueux et caustique que les érinyes et Melchon lui-même enduisent sur leurs armes), *dissipation de la magie*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *lecture de la magie*, *téléportation* et *suggestion*.

Deux fois par jour Melchon peut lancer une *boule de feu à retardement* de 6d6 points de dégâts, et une fois par jour il peut utiliser un *symbole de désespoir*. Melchon engendre l'*effroi* chez toute créature, dans un rayon de 1" autour de toute créature qu'il frappe au combat, y compris la cible qu'il touche ; tous doivent réussir un jet de protection contre les sorts (la cible touchée avec un malus de -2) pour éviter l'effet. Melchon peut invoquer 1 – 3 érinyes (70 % de chances) à tout moment. Il régénère 2 points de vie à chaque round.

Description : Melchon est un humanoïde à la peau rouge feu avec des cornes de taureau tournées vers le haut ; des sourcils et une barbe noirs bouclés ; des sabots noirs ; et de grandes ailes cramoisies. En combat, il se sert de ses armes – habituellement un trident ou une grande hache d'armes à deux mains (3,60 m de long, dégâts : 3 – 12 contre P/M, 3 – 18 contre G).

Melchon se sert également de sa longue et agile queue fourchue, qui se termine par un dard aigu. Ce dard cause 2 – 8 points de dégâts et Melchon l'enduit souvent de son venin avant qu'un combat ne commence. Melchon est immunisé aux effets de son venin, et à celui des autres diables. Le venin de Melchon ne s'évapore pas quand il est en Enfer (bien que le poison disparaisse avec l'usage de l'arme), mais en dehors des régions infernales il devient inoffensif à moins qu'il ne reste en permanence dans un rayon de 1" d'un diable (une érinyes ou Melchon lui-même).

Rapport : ses armes ne sont pas magiques mais sont toutes enduites de poison (le même poison que celui des dagues des érinyes). Son trésor est gardé par deux cercles d'érinyes : un en vol et un au sol.

Méphistophélès (Archi-diable, Archiduc de Caïna)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -6
DEPLACEMENT : 45 m / 54 m (CM : C)
DES DE VIE : 188 pv (29 DV)
% D'ETRE AU GITE : 70 %
TYPE DE TRESOR : R, X, Z
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +9
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 85 %
INTELLIGENCE : supra-géniale (19)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : II / 309
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 53 160 PX



Le huitième Enfer est gouverné par Méphistophélès. Son principal objectif est d'arracher le 7ème plan des mains de Baalzebul et, avec la puissance ainsi acquise, de défier Asmodée pour la suprématie sur tous les Enfers. Sa grande citadelle de fer dans les montagnes de glace de ce plan gelé est un lieu d'intrigue et de complot. Les marches extérieures de Caïna suintent de vase et ont une frontière entourée de vapeurs. Les malebranches et les diables des profondeurs de Méphistophélès viennent d'au-delà de cette bordure, mais celle-ci, dit-on, est la cause de bien des soucis pour l'archi-diable.

Méphistophélès a une grande *fourche +3* à trois pointes, qui peut, sur son ordre, infliger 3 – 12 points de dégâts par le froid, l'électricité ou le feu (jet de protection autorisé). Chaque fonction est utilisable 3 fois par jour. Ces dégâts spéciaux s'ajoutent à tout autre dégât occasionné par cette arme.

Méphistophélès peut utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 20, à volonté, un à la fois, un par round : *nécro-animation*, *séduction*, *charme-personnes*, *cône de froid*, *détection de la magie*, *dissipations des illusions*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie*, *quête magique*, *tempête de glace*, *illusion*, *invisibilité*, *connaissance des alignements*, *flamme*, *autométamorphose*, *rappel ultime à la vie*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *suzeraineté* une fois par jour, *hétéromorphisme* une fois par jour, *suggestion*, *téléportation*, *mur de glace* et exaucer le *souhait majeur* d'autrui. Il peut prononcer une *parole sacrée / maudite* une fois par jour. Méphistophélès engendre l'*effroi* par le regard (un jet de protection contre les sorts est permis) ou dans un rayon de 3 mètres (un jet de protection contre les baguettes et autre est permis). Il peut *invoquer* 1 – 3 diables des glaces avec 90 % de chances de succès.

Description : Méphistophélès est grand de taille, de forme humaine et de couleur bleuâtre. Ses traits sont beaux bien que diaboliques. Il arbore des muscles puissants en accord avec sa force. Ses écailles tendent vers le noir de suie. Ses ailes sont bleues foncées, tout comme ses corne et des griffes. Ses yeux sont bleus pâles avec un iris et une pupille rouges. Sa voix est murmurante comme le vent.

Rapport : la *fourche +3* de Méphistophélès a une valeur de 45 000 po et elle est d'alignement loyal mauvais.

Merodach (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 42 m / 36 m (CM : D)
DES DE VIE : 92 pv (14 DV)
% D'ETRE AU GITE : 50 %
TYPE DE TRESOR : G, P
Nbre D'ATTAQUES : voir ci-dessous
DEGATS / ATTAQUE : voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (4 m)
CAPACITE PSI : IV / 196
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 656 PX

Merodach est un duc au service de Dispater et commande 21 compagnies de diables barbelés à la bataille sous les bannières de son maître. Merodach a le corps d'un loup, de grandes ailes de plumes et une queue de serpent préhensible. Sur le sommet de sa tête, il y a deux énormes et longues cornes, et Merodach est capable d'éperonner un adversaire avec elles.

Merodach est malhabile en vol (classe de manœuvrabilité : D) et il préfère se déplacer à quatre pattes. Mais en situation de combat il se dresse souvent sur ses pattes arrière afin de pouvoir tenir une arme dans ses pattes avant. Il n'a ni arme magique, ni arme spéciale, mais il affectionne les armes d'hast de toutes sortes. Quand il se bat, sa morsure inflige 1 – 10 points de dégâts, ses griffes 1 – 4 / 1 – 4 (ou bien une attaque avec une arme, et des dégâts selon l'arme +5) et ses cornes 2 – 12 chacune. La queue de Merodach ne fait aucun dégât en mêlée, mais elle lui sert à entraver, à aveugler ou à désarmer un adversaire, ou bien à transporter des armes qu'il utilisera ultérieurement.

A volonté, Merodach peut utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *détection de l'invisibilité*, *connaissance des alignements*, *lecture de la magie*, *télékinésie* (poids maximum de 5 000 po), *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui.

Une fois par jour, Merodach peut employer un *symbole de souffrance*. Il est capable d'engendrer l'*effroi* au toucher (jet de protection contre les sorts pour éviter). Il peut *invoquer* 1 – 2 diables barbelés avec 50 % de chances de succès. Merodach régénère 2 points de vie par round.

Moloch (Archi-diable, Grand Duc de Malbolge)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 126 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 95 %
TYPE DE TRESOR : I, R, S, T, X
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 8 – 11 / 8 – 11 / 4 – 16
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (4,35 m)
CAPACITE PSI : IV / 226
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 42 000 PX



Moloch est un Grand Duc, vice-roi de Baalzebul et seigneur du sixième plan des Enfers. Il a la force d'un géant des collines et il attaque en attrapant et écrasant ses victimes dans ses mains énormes ou les transperçant avec ses doigts griffus, suivi d'une morsure de sa gueule aux dents de requin.

Moloch porte un fouet à 6 lanières faites d'un métal flexible inconnu. Cette arme inflige 1, 2 ou 4 points de dégâts par lanière qui touche, en fonction du nombre de charges qu'il dépense. Moloch peut dépenser jusqu'à 20 charges par

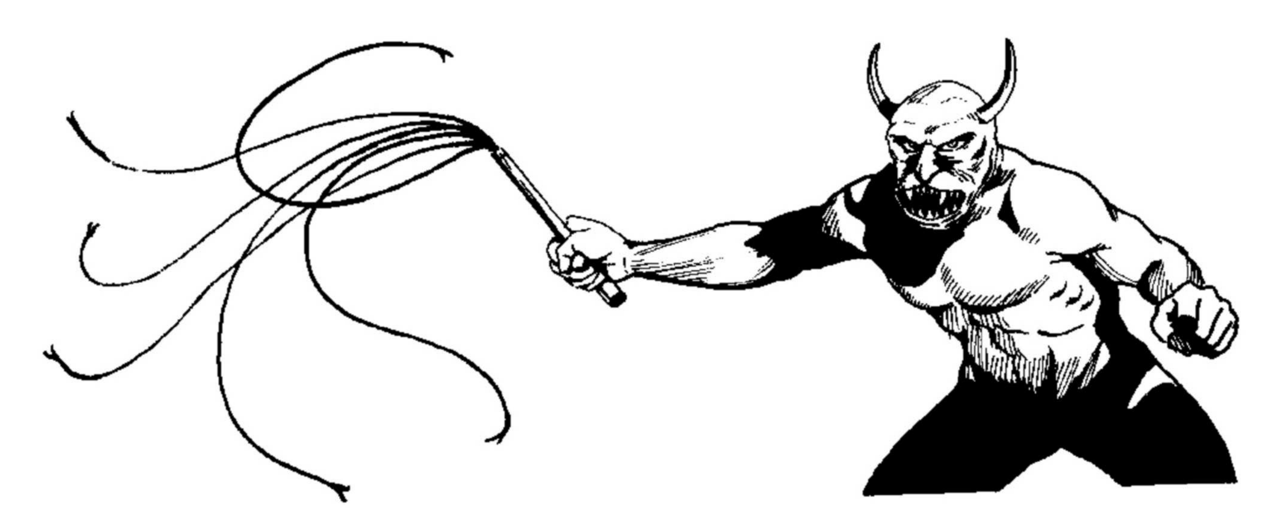
tour. Les dommages causés par ce fouet sont de nature électrique, et sont, de ce fait, grandement craints par les autres diables moins puissants. Le fouet en lui-même n'a aucune charge.

Moloch peut utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 20, à volonté, un à la fois, un par round ou par tour selon le cas : *altération des feux normaux*, *nécro-animation*, *séduction*, *mains brûlantes* (16 points de dégâts), *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *feu charmeur*, *vol*, *quête magique*, *illusion*, *connaissance des alignements*, *flamme*, *embrasement*, *autométamorphose*, *pyrotechnie*, *rappel ultime à la vie*, *lecture des langues*, *lecture de la magie*, *suggestion*, *téléportation sans erreur*, *mur de feu* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Il peut prononcer une *parole sacrée / maudite* une fois par jour, ainsi que créer un *pilier de feu* et employer un *symbole d'étourdissement*. Quand Moloch le souhaite, il peut souffler sur 1 – 8 personnes jusqu'à une distance de 10 mètres. Ceux qui sont dans la portée de ce souffle doivent réussir leur jet de protection contre les souffles ou être victimes d'un *effroi* tel qu'elles lâcheront leurs armes et s'enfuiront en courant. Il peut *invoquer* 1 – 3 diables cornus avec 80 % de chances de succès.

Une grande inimitié existe entre Moloch et Géryon. Sans la présence de Baalzebul, la guerre ferait rage entre ces deux-là, au grand détriment de Moloch et à la plus grande joie de Méphistophélès.

Description : Moloch est une grande créature bien bâtie à la peau rouge orangée. Il a les membres courts et épais, et des pieds et des mains énormes et carrés. Ses pieds et sa tête sont ornés de cornes. Sa tête est démesurée avec des yeux obliques et une bouche béante.

Rapport : le fouet de Moloch vaut 90 000 po, cette arme est autrement d'une valeur inestimable pour son métal ou pour des collectionneurs.



Morax (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 36 m / 48 m (CM : C)
DES DE VIE : 135 pv (21 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : H, I, Y
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12 / 3 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : III / 223
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 24 725 PX

Morax est un duc au service d'Asmodée, à la tête de neuf compagnies de diables des profondeurs. Il est avare de paroles (mais quand il s'exprime, il choisit toujours les bons mots). Il adore lutter au corps à corps. Il affronte souvent, dans des matchs de combat à mains nues, les diables des profondeurs qu'il commande, et les envoie voltiger dans les airs en rugissant sa victoire. Il est respecté par les diables des profondeurs pour son honnêteté envers eux et sa

loyauté envers Asmodée. Il méprise la faiblesse et ne supporte pas les créatures qui bluffent ou prétendent avoir une force ou une position qu'en réalité elles ne possèdent pas (ou ne méritent pas). Morax respecte Bifrons, Géryon, Asmodée et d'autres diables d'une force physique hors du commun ; il n'accorde aucune attention aux « sournois » ou à ceux qui « se cachent derrière la magie » (par exemple, Phongor et Adramalech, dans Nessus). Morax et Alastor sont de bons amis, et se rendront service en cas de besoin, si la situation et les circonstances le permettent.

Morax peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *boule de feu* (2d6), *dissipation de la magie*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut provoquer un *tremblement de terre*, et une fois par jour, il peut utiliser un *symbole d'étourdissement*. Il engendre l'*effroi* au toucher (jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter), et il peut *invoquer* 1 – 3 diables des profondeurs (75 % de chances) à volonté. Morax régénère 2 points de vie par round.

Description : Morax est un diable humanoïde aux sabots fendus. Il a une tête de taureau avec de massives cornes recourbées (un peu comme celles de Moloch), des ailes de chauve-souris, et de lourds bras musclés. Il a une courte queue fourchue. Tout son corps est d'une couleur brune foncée, et ses yeux sont écarlates. Il a un groupe d'épines de 5 cm de long sur sa poitrine, et durant les combats, il aime étreindre des victimes contre elles (4 – 24 points de dégâts de perforation et d'écrasement par round). Il préfère se battre en lançant deux haches de jet et ensuite fondre sur ses adversaires pour les rouer de coups de poing (3 – 12 points de dégâts par poing). S'il porte une arme (chose rare), Morax inflige des dégâts selon le type d'arme +7.

Naome (Princesse de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 48 m / 78 m (CM : C)
DES DE VIE : 69 pv (11 DV)
% D'ETRE AU GITE : 85 %
TYPE DE TRESOR : P, S, T
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 219
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 208 PX

Naome est la conjointe de Bélial, le Seigneur de Phlégéthon. Elle passe le plus clair de son temps en Abriymoch, mais elle est très estimée dans tous les Enfers pour sa capacité à résoudre les conflits là où d'autres ont échoué, et pour son habileté consommée à la négociation. Au combat, elle utilise ses sorts et se sert d'un long cimeterre ; bien qu'elle ne s'engage rarement en mêlée, on dit qu'elle apprécie une bonne bataille.

Naome peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et un par round, à volonté : *pyrotechnie*, *flamme*, *charme-personnes*, *dissipation de la magie*, *connaissance des alignements*, *détection de l'invisibilité*, *lecture de la magie*, *télékinésie* (poids de 2 000 po maximum), *suggestion*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour Naome peut lancer une *débilité mentale* (jet de protection normal possible) sur une créature. Son regard peut, si tel est son désir, engendrer l'*effroi* (jet de protection contre les sorts pour éviter). Elle peut invoquer 1 – 4 diables barbelés (65 % de chances de succès), et régénérer 2 points de vie par tour.

Description : Naome est une diablesse ressemblant à une femme d'une quarantaine d'années, petite et robuste. Elle a les cheveux bruns et les yeux bleus-verts métalliques et froids. Son rire est clair et sonnant, et elle a un sens de l'humour incroyablement léger et facile. Vive d'esprit et bavarde, elle se fait rarement des ennemis (néanmoins, elle ne porte pas dans son cœur Glasya, la conjointe de Mammon, ni Lilith, celle de Moloch) ; et Baftis, la conjointe de Baalzebul, est sa grande copine. Quand elle porte des robes longues (elle préfère la soie de couleur verte ou écarlate), seuls ses petites cornes, ses sabots gris et sa queue fourchue cramoisie trahissent sa nature diabolique. Son visage, ses épaules et ses mains ont une couleur de peau pale comme les humains, mais le reste de son corps est d'une couleur rouge profond. Les ongles de ses mains sont longs et rouges.

Rapport : la garde-robe de Naome est importante, composée de riches vêtements en soie et cousus de fils d'or, de ceintures et de broches incrustées de gemmes.

Neabaz (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 48 m / 90 m (CM : C)
DES DE VIE : 124 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 15 %
TYPE DE TRESOR : voir ci-dessous
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 6 ou selon l'arme +4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : IV / 190
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 720 PX

Neabaz sert Baalzebul en tant que héraut, et, en tant que tel, est rarement inactif. Il respect son maître et aime ce qu'il fait, car il occupe une place dans les Neuf Enfers bien au dessus de toutes celles qu'il aurait pu atteindre par ses propres moyens, grâce à son association avec le Seigneur des Mouches. Physiquement faible en comparaison des autres diables majeurs, Neabaz a été pourvu sur ordre de Baalzebul d'armements magiques pour augmenter ses moyens de défense personnelle. Ses poings nus ne font que 1 – 6 points de dégâts chacun et son attaque principale est de sucer le sang : de sa bouche humaine ouverte, il peut projeter un appendice de 30 cm de long et avec lequel il suce le sang (1 – 6 points de dégâts par round, dès le premier au moment du contact, à chaque round suivant tant qu'il peut tenir sa victime). Neabaz est tout le temps prudent et poli, craignant d'offenser un archi-diable (et n'importe quelle créature peut être un archi-diable *métamorphosé*, pour son esprit légèrement paranoïaque).

Neabaz peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *boule de feu* (2d6), *dissipation de la magie*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *langues*, *connaissance des alignements*, *détection de l'invisibilité*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut *détruire la vie* (au toucher) et à volonté il peut engendrer l'*effroi* dans un rayon de 2". Neabaz peut *invoquer* (40 % de chances de succès) 1 – 3 malebranches ou (50 % de chances de succès) 1 – 4 diables osseux. Il régénère 1 point de vie tous les deux rounds.

Description : Neabaz a l'apparence d'un homme très élégant, aux manières retenues et d'une politesse exquise – sauf qu'il a de petites cornes pointues et des ailes translucides comme celles d'une mouche. Il s'habille d'ordinaire avec une tunique noire (ouverte aux épaules pour laisser passer ses ailes) et des braies noires, et porte un chapeau et une cape précieuse faite en soie rouge sang. Cette cape est magique, ayant le pouvoir de produire une aura de flamme (équivalente à la « version froide » d'un *bouclier de feu* qui ne fera pas de mal aux ailes de Neabaz) jusqu'à quatre fois par période de 24 heures selon le désir du porteur, chaque aura ayant une durée de trois rounds maximum. Neabaz porte également une lame *langue de feu* qui, quand elle est tenue, peut *connaître l'alignement* de toute créature sur laquelle on la pointe et qui peut lancer 9 *projectiles magiques* (1 projectile par utilisation) toutes les 24 heures. (Ces objets sont supposés être originaires du *Plan Matériel Primaire*.) Neabaz porte d'autres trésors uniquement pour le compte de Baalzebul et sur ses ordres explicites.

Rapport : la lame *langue de feu* de Neabaz vaut 69 000 po. Elle est +1, +2 contre les créatures régénérantes, +3 contre les créatures se servant du froid, inflammables ou volantes, +4 contre les morts-vivants. Dans les Enfers, cette épée a un bonus de +2 aux dégâts contres les diables, mais ce bonus est de +3 quand l'épée est utilisée en dehors des Enfers. Voir ci-dessus pour les autres pouvoirs de cette épée. La cape de soie de Neabaz vaut 21 000 po. Il portera des trésors divers (à la discrétion du MD), selon les ordres de Baalzebul, ou des pots-de-vin d'autres diables.

Nergal (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 54 m / 30 m (CM : D)
DES DE VIE : 106 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,70 m)
CAPACITE PSI : IV / 211
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 120 PX

Nergal est le plus puissant des diables bannis en Averne par les archi-diables, ceux qu'on désigne comme les « rebuts de la diablerie ». Il s'entoure habituellement de ténèbres magiques, car Nergal a l'apparence d'un crapaud ailé avec une tête de lion. Sa peau tachetée rosâtre grise, verruqueuse, est couverte de plaies qui suintent d'un ichor clair et incolore. Ce fluide est un poison mortel pour les humains et les semi-humains, qui doivent réussir un jet de protection contre le poison afin d'éviter ses effets en cas de contact. Si le JP est réussi, l'ichor cause 1 – 6 points de dégâts corrosifs et confère à la victime une immunité à ses effets pour une durée de 10 – 40 tours. Nergal est parfois appelé « Le Pestiféré » à cause de cela.

Nergal est belliqueux, prompt à attaquer ceux qui le défient ou à harceler les créatures plus faibles ou blessées. Sa morsure inflige 3 – 12 points de dégâts et a une chance de transmettre une maladie ; voir le GUIDE DU MAITRE pour le type de maladie et ses effets. Les victimes de la morsure doivent réussir un JP contre le poison avec un bonus de +3 pour éviter la contamination.

Nergal peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *lumière éternelle*, *langues*, *lecture de la magie*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *dissipation de la magie* et *ténèbres sur 5 mètres*. Il peut causer l'*effroi* (JP contre les sorts pour éviter) au toucher, s'il le veut. Nergal régénère 2 points de vie par round. (Notez qu'il ne peut pas utiliser de *symbole* ni *invoquer* d'autres diables à son aide.)

Nergal aime se faire passer aux yeux des envahisseurs humains pour un compagnon d'infortune, un homme victime de magie diabolique et horriblement transformé. Ainsi, il pourra aider les « intrus » pendant un certain temps, le temps pour lui d'apprécier leurs pouvoirs, leurs magies, trésors et intentions, avant de les envoyer dans un piège. Souvent, il se sert des pouvoirs magiques qu'il obtient de cette façon pour tourmenter ses victimes ; autrement, il accumule les informations et les trésors ainsi obtenus pour s'en servir lors de négociations futures. Il est toujours en train de préparer son avenir et d'échafauder des plans pour son entrée de force dans les rangs des ducs ou des archiducs. Il n'a pas de domicile fixe ou de gîte, mais il cache souvent ses butins de trésors ou d'objets magiques dans des cavernes et des grottes un peu partout dans l'Averne.

Nisroch (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 42 m / 18 m (CM : D)
DES DE VIE : 99 pv (15 DV)
% D'ETRE AU GITE :
TYPE DE TRESOR : pas de gîte
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12 / 1 – 4 / 1 – 4
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,30 m)
CAPACITE PSI : IV / 217
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 11 980 PX

Nisroch, « L'Aigle », est l'empoisonneur des Enfers ; il est poli, cruel, un brin moqueur et enclin à l'humour noir – et essaiera de tuer quiconque s'opposera à sa volonté. Il mit fin aux jours du duc Senciner et réussit presque à tuer Abigor, un autre duc, ce pour quoi il fut banni. Il n'a plus maintenant l'occasion de pratiquer son art favori – celui d'empoisonner les somptueux banquets – mais doit se contenter de concocter des poisons mortels avec les rares ingrédients qu'on peut avoir sous la main en Averne, et d'intoxiquer les cadavres et les autres sources de nourriture pour piéger les imprudents.

Nisroch peut employer les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *altération des feux normaux*, *lumière éternelle*, *lecture de la magie*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *paralysie des monstres*, *manne*, *purification* (et *corruption*) *de l'eau et des aliments*, *ténèbres sur 5 mètres* et *silence sur 5 mètres*. Une fois par 24 heures, Nisroch peut créer un *nuage incendiaire* jusqu'à une portée de 6". Il peut se *guérir* lui-même (en 1 round) ou une autre créature (au toucher) une fois par jour. A volonté, Nisroch peut rayonner l'*effroi* sur un rayon de 3 mètres autour de lui-même (jet de protection contre les sorts pour éviter les effets). Nisroch régénère 1 point de vie par round de mêlée. (Notez qu'il ne peut pas employer de *symbole*, ni *invoquer* un autre diable).

Description : Nisroch ressemble à un humanoïde mâle très grand avec une tête d'aigle, des plumes noires sur sa tête et son torse, des yeux jaunes, des serres aux pieds, des bras humains et des ailes de chauve-souris fixées sur ses épaules et distinctes de ses bras. Là où il n'a pas de plumes, la peau de Nisroch est imberbe et de couleur noire poussiéreuse. Ses coudes se terminent par des épines barbelées tournées vers le haut ; un coup de l'un d'eux, qui peut être subi si la victime est en train de lutter au corps à corps avec Nisroch ou si elle l'attaque d'une position élevée, cause 1 – 3 points de dégâts.

Le regard fixe de Nisroch – il ne cligne jamais des yeux – a la faculté d'interdire la plupart de ceux qui le regardent ; il parle peu et observe beaucoup. Il préfère venir à bout de ses adversaires au moyen de subterfuges et de poisons plutôt que dans un combat loyal, mais il ne rechigne pas à affronter des ennemis non-diables qu'il juge plus faibles que lui, ou tous ceux qui osent l'attaquer. En mêlée, il fait usage de son bec crochu et tranchant (3 – 12 de dégâts), de ses serres et des ses épines (voir ci-dessus). Ses mains n'ont pas de serres et il ne s'en sert pas en combat sauf pour lutter, attraper ou désarmer ses adversaires ; Nisroch évite l'usage des armes sauf en cas d'urgence.

Phongor (Inquisiteur de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -1
DEPLACEMENT : 48 m
DES DE VIE : 129 pv (20 DV)
% D'ETRE AU GITE : 80 %
TYPE DE TRESOR : Q (x2), Z
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +5
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,80 m)
CAPACITE PSI : III / 249
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 870 PX

Phongor est l'effroyable inquisiteur de l'Enfer ; il est directement responsable devant Asmodée de la restitution complète et exacte des dernières nouvelles des Enfers et des autres plans. A cette fin, il a converti les espions d'Adramalech (si bien qu'ils font leur rapport d'abord et avant tout à son intention, et bien plus en détail), recruté ses propres espions (et des espions pour tenir à l'œil ses espions ; il ne fait confiance à personne) et perfectionné les arts de la torture aussi bien sur les diables, les créatures inférieures des Enfers que sur les étrangers. Peu sont ceux passant à travers les mailles de son filet et encore moins sont ceux qui « sortent sains de corps et d'esprit de la douce étreinte de Phongor », comme on dit dans les Enfers. Dans les sous-sols du palais du Haut Seigneur, Phongor emploie beaucoup d'instruments de torture raffinés ou grossiers. Dans ses déambulations dans le palais, il aura toujours à ses côtés deux gardes du corps (diables des profondeurs) et 6 – 11 serviteurs (diables épineux).

Au combat, Phongor peut employer toutes les armes sans pénalité au toucher ni aux dégâts, mais il préfère son fouet empoisonné (voir l'article sur les érinyes concernant les effets du poison, ci-dessus). L'arme est un martinet de pirate ou « chat à neuf queues » dont les lanières sont en fil de métal trempé, au lieu de cordes. Chaque lanière fait 1 – 4 points de dégâts de base et les neuf lanières sont capables de frapper la même cible dans le même round. Phongor lui-même est insensible à la douleur et il n'est donc pas affecté par les attaques jusqu'à ce qu'il soit physiquement hors d'état d'agir.

Phongor peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *boule de feu* (2d6), *foudre* (2d6), *mur de feu*, *nécro-animation*, *dissipation de la magie*, *détection des mensonges*, *connaissance des alignements*, *ESP*, *langues*, *détection de l'invisibilité*, *identification*, *dépêche* (à Asmodée uniquement), *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Au toucher, Phongor peut soit causer une *contamination* (voir le GUIDE DU MAITRE pour la maladie), soit une *corruption de l'eau et des aliments*, soit une *poigne électrique*. Il peut choisir entre ces trois effets librement et passer de l'un à l'autre sans limitation. Six fois par jour, il peut utiliser un *symbole de souffrance*, et trois fois par jour, il peut se *guérir* lui-même ou autrui (au toucher). Une fois par jour, il peut employer une *vision réelle* (durée de 1 – 12 rounds, selon son désir, mais elle prend fin immédiatement s'il utilise un autre des pouvoirs ci-dessus). Phongor irradie l'*effroi* dans un rayon de 4" à volonté (jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter, ce pouvoir affecte même des diables d'un statut inférieur à celui de Duc de l'Enfer). Il peut *invoquer* 1 – 2 diables des profondeurs (60 % de chances) ou 1 – 6 diables épineux (65 %). Phongor régénère 1 point de vie par round.

Description : Phongor apparaît comme un homme à la peau macabrement blanche avec des yeux roses brillants, une voie sifflante et rauque, de minuscules cornes et des cheveux gras, une queue fourchue et des sabots rouges. Il porte des robes ouvertes de couleur pourpre ou noire et une ceinture pour y accrocher son fouet.

Rapport : Phongor possède de nombreux instruments de torture divers et variés. Son fouet a une valeur de 8 000 po.

Rimmon (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -4
DEPLACEMENT : 18 m
DES DE VIE : 125 pv (19 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 %
TYPE DE TRESOR : Q (x6), R
Nbre D'ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 / 2 – 8 / 4 – 16
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (3,60 m)
CAPACITE PSI : III / 224
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 750 PX

Rimmon est un duc servant Asmodée. Il dirige cinq compagnies de diables des glaces à la bataille. Il est méchant et méprisant et personne ne l'aime dans les Enfers, mais il est loyal envers Asmodée et il n'a pas trop de fierté personnelle. Rimmon se bat en de rares occasions avec un trident, ayant alors deux attaques par round : une pour l'arme (+6 aux dégâts) et une autre pour sa queue (4 – 16 points de dégâts). Sans armes, il inflige 2 – 8 points de dégâts avec chacune de ses mains griffues et 4 – 16 points avec sa queue.

Rimmon peut utiliser les pouvoirs suivants, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *vol*, *dissipation de la magie*, *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *mur de glace*, *tempête de glace*, *cône de froid* (5d4+5 de dégâts), *foudre* (4d6 de dégâts), *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Deux fois par jour, il peut déclencher une *chaîne d'éclairs* (7d6), et une fois par jour, il peut utiliser un *symbole de souffrance*. Rimmon dégage une aura d'*effroi* dans un rayon de 2" à volonté. Il possède une infravision de 20 mètres et régénère 2 points de vie par round.

Description : Rimmon ressemble à un diable des glaces avec une tête humaine belle à regarder et des cornes diaboliques.

Rumjal (Diable majeur, Exilé en Averne)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 48 m / 48 m (CM : C)
DES DE VIE : 100 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : pas de gîte
TYPE DE TRESOR : aucun
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 8 / 2 – 8 (poings)
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (2,40 m)
CAPACITE PSI : IV / 209
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 12 000 PX

Exclu de l'aristocratie des Enfers pour avoir agressé Cozbi, la conjointe de Géryon, Rumjal est un exilé fier et aigri, qui se délasse en tourmentant les lémures, les diables inférieurs ou les visiteurs non diaboliques de l'Averne. Il est toléré par Tiamat et ses ducs bien plus que les autres diables exilés, car il les a informés, de par le passé, des machinations de Nergal et de plusieurs nycadæmons, et les a aidés à déjouer ces complots en leur apportant sa force physique. On dit qu'Asmodée apprécie Rumjal et ne souhaite pas le voir maltraité ou malmené.

Rumjal se considère toujours comme étant le lieutenant de Géryon (son poste précédent), et un membre légitime de l'aristocratie des Enfers, qui n'a été déplacé qu'à la suite d'une disgrâce passagère. Il agit en accord avec sa conviction, et il espère que sa loyauté et les services rendus lui rendront la place qui lui est due dans la noblesse (et il

a sans doute raison). Rumjal, tout en étant un plaisantin cruel appréciant le bel esprit, l'art et la poésie, ne laissera rien ni personne l'écarter du droit chemin qu'un fidèle et loyal enfant des Enfers ne doit pas quitter. Il n'usera jamais de flatterie ni d'hypocrisie quand il s'adressera aux archi-diables ou aux autres ducs, bien qu'il reste toujours courtois et généralement de bonne humeur ; il traite les autres diables en égaux. Il fait souvent remarquer qu'Asmodée aimait bien jouer aux échecs avec lui, et c'est la vérité.

Rumjal peut employer les pouvoirs suivants à volonté, une fois par round et un la fois : *pyrotechnie*, *flamme*, *lumière*, *lecture de la magie*, *lecture des langues*, *détection de l'invisibilité*, *intermittence* et *anneau de feu*. Ce dernier pouvoir crée un cercle de feu identique à un *mur de feu*, à l'exception du fait que Rumjal peut le lancer, le faire rouler, le prendre et le faire tourner en tout sens ; il est le seul capable de cette prouesse. Une fois par jour, Rumjal peut prononcer un *mot de pouvoir, cécité*. Son toucher cause l'*effroi* (jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter). Rumjal régénère 2 points de vie par round. (Notez qu'il ne peut pas utiliser de *symbole* ni *invoquer* un autre diable).

Description : Rumjal apparaît comme un humanoïde grand, musclé, chauve, de couleur gris ardoise avec un visage humain cruel et grimaçant, des cornes recourbées blanches comme la mort, et des ailes de chauve-souris. Il a une queue préhensible de la même couleur blanche de mort, qui se sépare en son extrémité en trois pointes barbelées retournées vers l'arrière, comme un hameçon, avec laquelle il peut fouetter (1 – 6 points de dégâts de lacération) ses adversaires ou les étouffer (1 – 10 points de constriction par round). Les barbelures de sa queue sont envenimées avec la salive corrosive de Rumjal, et, à chaque coup porté par une barbelure, une victime doit réussir un jet de protection contre le poison ou encaisser 2 – 8 points de dégâts supplémentaires par l'acide. Ce venin n'opère que dans les plaies ouvertes ; il réagit avec le sang de la victime quand il agit, et se change en eau. Pour des raisons évidentes, ce liquide n'a pas été analysé ou reproduit par les alchimistes. Rumjal n'en produit qu'en faible quantité ; en cas d'urgence, il peut le cracher directement, mais ne peut le faire qu'une fois dans une période de 3 jours, et habituellement, il en garde suffisamment pour que ses armes soient bien enduites.

Satan (Prince des Ténèbres, L'Adversaire, Lucifer, Prince de Lumière)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -8
DEPLACEMENT : toute vitesse désirée
DES DE VIE : 333 pv (50 DV)
% D'ETRE AU GITE : 5 %
TYPE DE TRESOR : H (x2), I (x2), U (x2)
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : 10 – 100
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +3 ou supérieures et l'attaquant doit nécessairement avoir le cœur pur
RESISTANCE MAGIQUE : 95 %
INTELLIGENCE : divine (21)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : variable
CAPACITE PSI : spéciale
Modes d'Attaque / Défense : spécial
NIVEAU / VALEUR PX : X / 66 600 PX

Premier de tous les diables, Satan est craint de tous. Il peut prendre l'apparence de son choix, mais la forme qu'il préfère est celle d'un homme normal, ayant les traits qui auront le plus de chance d'inspirer la confiance et le respect de son interlocuteur. Dans les lieux où il est maître (qui se font rares de nos jours, bien qu'ils deviennent plus communs), il apparaîtra sous une forme vaguement humanoïde, de plus de 2 m de haut, avec des cornes, une queue et une fourche ; sa peau est rouge foncée, presque brune et son maintient est majestueux. Il peut se déplacer aussi vite qu'il veut et il peut se téléporter avec précision, traverser les dimensions ou même voyager dans le temps si besoin est.

Afin de pouvoir toucher Satan avec une arme, l'attaquant devra être muni d'une arme avec un enchantement minimum de +3, en outre il devra avoir bonne conscience et une détermination sans faille dans la poursuite de ses objectifs, qui doivent être, évidemment, de la meilleure intention. Toute personne qui ose attaquer Satan avec ses pouvoirs psi se retrouvera automatiquement et pour toujours sous le contrôle du diable (un *souhait majeur* pourra délivrer un individu, mais rien de moins). Bien sûr, Satan ne peut pas être affecté par une attaque psi, mais il n'utilisera pas non plus les modes d'attaques psi ordinaires. Satan peut utiliser tous les sorts et toutes les disciplines psi aussi souvent qu'il le souhaite. Il lance les sorts comme s'il était du 30ème niveau, sauf pour les sorts de druide qu'il lance comme s'il était du 14ème niveau. Il utilise les disciplines psi comme s'il avait le 30ème niveau de maîtrise et 500 points de capacité psi, bien qu'il ne dépense en réalité aucun point quand il le fait.

Satan a également le pouvoir de modifier le destin, afin de pouvoir causer un certain nombre d'événements malheureux à un individu donné, tels que la mort d'un ami ou de sa famille, la ruine de ses affaires, de sa carrière, de ses biens, de son statut social, de sa réputation et de sa santé, entre autres. Heureusement pour la victime, si elle reste toutefois ferme face à l'adversité, les forces du bien finissent toujours par soulager ses peines afin de maintenir l'Equilibre du Multivers, mais sans que la victime, pour autant, ne reçoive de dédommagement pour tous les préjudices qu'elle aura subit.

La capacité principale de Satan est le pouvoir de Tentation. Il peut accorder à toute personne un souhait qui réalisera tous ses désirs. La seule contrepartie est de signer un petit contrat avec son propre sang au lieu de l'encre. Ces souhaits sont bien plus puissants que les *souhaits* ordinaires. Satan peut aussi accorder des *souhaits* normaux sans avoir recours au contrat de sang, mais il le fait rarement sauf pour éventuellement porter assistance à ceux qui sont déjà damnés ou pour récompenser de bons et loyaux services. Dès que cela revêt une certaine importance, il insiste toujours pour passer un contrat.

Sept ans après qu'une personne ait vendu son âme à Satan contre l'un de ces vœux, elle doit remettre son âme au diable (d'autres *souhaits* n'y pourront rien). Si l'intéressé a souhaité l'immortalité, le moment où il devra céder son âme sera quand il aura décidé qu'il en avait assez de vivre et qu'il ira volontairement en Enfer (la plupart le font en fin de compte), ou bien quand il mourra de mort violente (l'immortalité n'empêche pas quelqu'un d'être tué soit par accident, soit en combat, bien que Satan puisse parfois donner à l'individu toute sorte de protection contre ce risque : une armure magique, un *souhait* ou deux ou quelque chose entre ces deux-là). Satan préfère que les gens se rendent en Enfer de leur propre volonté et la plupart finissent toujours par le faire. Pour ceux qui semblent s'être accommodés d'être devenus immortels, Satan est réputé pour leur réserver quelques surprises inattendues, qui ne sont pas, bien entendu, comprises dans le contrat, ceci dans le but de faciliter leur décision finale de se rendre en Enfer, en leur rendant la vie un peu moins agréable (c'est-à-dire, intolérable).

Si une personne n'a pas souhaité l'immortalité, elle peut alors avoir recours à d'autres *souhaits*. Chacun de ces souhaits coûte une année du temps qui lui reste à vivre. Il est recommandé de rédiger effectivement le contrat en deux exemplaires identiques (un pour le PJ, un pour le MD) et le joueur devrait l'examiner minutieusement avant de le signer, parce que Satan prend tout à la lettre, et c'est son grand plaisir de sadiquement déformer l'esprit du contrat tout en en respectant la lettre. Normalement, un juriste ne peut pas être consulté sur un pareil contrat, et ceux qui offriraient leur expertise sur le sujet le font moyennant des honoraires exorbitants. Le contrat sera rédigé en termes simples, explicitant qui donne et qui reçoit quoi (*nota bene* : bien que le personnage doive signer de son sang ou ce qui en tient lieu, le joueur n'est pas tenu de le faire ; en fait, il vaudrait mieux que le joueur ne le fasse pas, parce que, mises à part les considérations sur son intégrité physique, cela pourrait se révéler obligeant, si ce qu'on dit est vrai).

Une fois qu'un personnage a accepté un souhait de Satan, il n'a que peu de chance de pouvoir rompre le contrat, mais cela est possible. Il est impossible d'aller contre la pulsion de remettre son âme à Satan, à moins que le contrat fût signé alors que l'individu était sous le contrôle d'un tiers, auquel cas le contrat est nul et non avenu et le souhait est annulé. Satan conduira des représailles contre le tiers responsable de cette annulation. Quoi qu'il en soit, tant que le personnage est satisfait des termes du contrat, ou du moins tant qu'il ne veuille pas rompre ledit contrat, il n'y a aucune puissance dans l'univers – ni un *souhait*, ni même Dieu (enfin, peut-être qu'Il le peut, mais Il ne l'a jamais fait) – qui puisse mettre fin au contrat.

En revanche, si la personne condamnée se rend compte qu'elle veut sortir du contrat, il y a des mesures qu'elle peut prendre en ce sens. Il ne sera toujours pas possible d'aller contre la pulsion de remettre son âme, mais il est possible de se procurer l'assistance d'un être ultra-puissant qui affrontera Satan à sa place. Malheureusement, une fois qu'on décide de vouloir mettre fin au contrat, le temps qui restait en années est réduit à autant d'heures avant que Satan ne vienne réclame son dû, il faut donc agir rapidement. En outre, tous les autres diables se mettront en travers du chemin de la personne condamnée, ou s'ils n'y parviennent pas, tenteront de la tuer. Les diables coopèrent avec Satan sur ce point parce que la réputation de tout le règne diabolique est en jeu. Naturellement, une personne ne peut pas entreprendre une quelconque action concrète pour sortir du contrat sans d'abord décider qu'elle le veuille.

Tout clerc d'un niveau minimum de Patriarche d'une religion monothéiste (judaïque, chrétienne ou musulmane), tels que Cardinal, Primat, Métropolitain, Grand Rabbin, Ayatollah, Calife ou équivalent, peut invoquer le nom de Dieu pour sauver l'âme du repentant. Toutefois, il sera certainement exigé une marque de dévotion à la cause du Bien, comme l'accomplissement d'une Quête appropriée en rétribution de la rédemption. En tous cas, le sort *expiation* doit être lancé sur la personne, et il est généralement suivi par un sort de *quête religieuse* (d'où la nécessité de recourir à un clerc de 8ème niveau). Ces actions peuvent être faites par Dieu Lui-même, ou tout autre être ultra-puissant, si on arrive à Le (ou le, ou la) contacter. Le fait d'échouer à accomplir la quête a pour conséquence le retour immédiat de l'âme dans les mains de Satan.

Les clercs « païens » de niveau 8 ou plus peuvent aussi faire appel à leurs soi-disant dieux pour venir en aide à un individu. Cependant, seules les divinités capables de battre Satan accepteront d'apporter leur aide, et, même s'il le pouvait, un dieu pourrait ne pas vouloir s'en donner la peine à moins qu'il soit particulièrement miséricordieux ou que la personne fût spécialement méritante à ses yeux. Souvent, Satan renoncera à relever le défi, mais s'il pense qu'il a de bonnes chances de vaincre la divinité, alors il s'y risquera. Si Satan l'emporte, il n'y aura sûrement pas d'autres moyens de lui échapper.

Les alliés de Satan comprennent les cercles de sorcières qui lui vouent un culte, la plupart de ceux qui lui ont vendu leur âme et Bélial. Parfois, Satan demandera à l'un de ces humains de lui rendre service. Ceci est fait totalement volontairement (enfin, presque : car ce n'est pas une bonne idée de vouloir contrer Satan) et la personne sera largement récompensée à la fin de sa tâche. Ses ennemis comprennent tous les diables qui reconnaissent Asmodée comme Haut Seigneur de l'Enfer (c'est-à-dire : tous les autres diables), tous les démons, tous les anges, tous les dieux et autres puissances du bien, du chaos et de la neutralité (ou leur combinaison) et tous les dieux ou puissances d'alignement loyal mauvais, loyal neutre ou neutre mauvais qui sont alliés à Asmodée ou qui le soutiennent, lui et tous les autres ennemis de Satan. (Et vous pensiez que votre personnage avait des ennuis ?)

Tartach (Duc de l'Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 114 pv (18 DV)
% D'ETRE AU GITE : 75 %
TYPE DE TRESOR : C, I, P
Nbre D'ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +7
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : L (3 m)
CAPACITE PSI : IV / 212
    Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 850 PX

Tartach sert Baalzebul en tant que légat auprès de Moloch, le vice-roi de Malbolge. Sa loyauté à Baalzebul est manifeste, mais Tartach se sent relégué à une position d'importance secondaire, alors que d'autres moins puissant que lui jouissent d'une meilleure place. Si un archi-diable faisait une tentative pour prendre le contrôle de Malbolge et qu'elle ait de fortes chances de réussir – ou si Moloch était menacé d'une façon ou d'une autre – Tartach pourrait bien apporter son concours à l'opération, ou du moins ne rien faire pour l'empêcher. Tartach a un sens de l'humour cruel et morbide et il adore tourmenter de plus faibles créatures que lui. Il se bat avec une épée *langue de feu* et une *corde d'emmêlement*.

Tartach peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et un par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *boule de feu* (3d6 de dégâts), *dissipation de la magie*, *détection de l'invisibilité*, *connaissance des alignements*, *paralysie des monstres*, *mur de feu*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d'autrui. Une fois par jour, il peut utiliser un *symbole d'étourdissement*, et une fois par jour il peut infliger une *débilité mentale* à une autre créature. Tartach cause l'*effroi* en regardant quelqu'un dans les yeux (jet de protection contre les sorts avec un malus de -3 pour éviter les effets), une créature par round dans un rayon de 4". Il peut *invoquer* 1 – 2 malebranches (avec 70 % de chances de succès). Tartach régénère 2 points de vie par round.

Description : Tartach ressemble à un humain géant portant barbe et moustache, avec deux courtes cornes en forme de crochet sur le front. Il n'a pas de queue, mais ses pieds sont comme ceux d'un lion mis à part qu'ils n'ont pas de griffes. Sa peau est d'une teinte orange vif. Il porte des robes noires ou pourpres, et marche avec une rigide dignité.

Rapport : l'épée *langue de feu* de Tartach vaut 9 000 po. Elle est +1, +2 contre les créatures régénérantes, +3 contre les créatures se servant du froid, inflammables ou volantes, +4 contre les morts-vivants. Dans les Enfers, cette épée a un bonus de +2 aux dégâts contres les diables, mais ce bonus est de +3 quand l'épée est utilisée en dehors des Enfers.

Tiamat (Dragon Chromatique, Archiduchesse de l'Averne)



FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : 0
DEPLACEMENT : 18 m / 45 m (CM : D)
DES DE VIE : 128 pv (16 DV)
% D'ETRE AU GITE : 90 % (10 % de chances de dormir)
TYPE DE TRESOR : 100 % H, S, T, U
Nbre D'ATTAQUES : 6
DEGATS / ATTAQUE : 2 – 16 / 3 – 18 / 2 – 20 / 3 – 24 / 3 – 30 / 1 – 6
ATTAQUES SPECIALES : souffles, poison et magie
DEFENSES SPECIALES : touchée que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : standard
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (18 m de long)
CAPACITE PSI : VI / aucune
Modes d'Attaque / Défense : aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX : X / 63 580 PX

Tiamat règne sur le premier plan des neuf Enfers, où elle engendre toutes les races de dragons mauvais, dont elle est la reine génitrice. Elle déteste la bonté tout autant qu'elle chérit la cruauté et les richesses, qu'elle amasse à foison. Elle ne s'aventure que rarement hors de sa demeure (10 %), mais se rend occasionnellement sur Terre, pour y installer un nouveau dragon ou accumuler d'autres trésors. Tiamat peut se déplacer sur les plans *Astral* et *Ethéré*.

Bien que sa taille monstrueuse prévienne tout coup de patte, Tiamat peut simultanément mordre avec toutes ses têtes et passer une attaque de queue. Elle peut également souffler ou jeter des sorts, avec une ou plusieurs têtes à la fois. Ses cinq têtes sont colorées de la manière suivante : une blanche, une noire, une verte, une bleue et une rouge. Chacune peut cracher un souffle identique à celui d'un dragon de même teinte d'âge *vénérable*, infligeant donc respectivement : 56 points de dégâts par le froid, 64 points par l'acide, 72 points par le chlore (gaz), 80 points par l'électricité et enfin 88 points par le feu. Chacun de ces souffles n'est cependant utilisable qu'une fois par jour. Les têtes de Tiamat peuvent toutes lancer des sorts : deux du 1er niveau pour la blanche, deux du 2ème niveau pour la noire, deux du 3ème niveau pour la verte, deux du 4ème niveau pour la bleue et enfin deux du 5ème niveau pour la rouge.

Chaque tête peut subir 16 points de dégâts avant de se trouver hors d'usage. En cas de destruction, elle se régénère totalement en 24 heures. Si son corps reçoit plus de 48 points de dommage, Tiamat se dissipe et est renvoyée sur son propre plan (détruite si le combat avait lieu sur celui-ci), comme tout autre diable.

Lorsqu'on la rencontre dans son gîte, Tiamat est accompagnée de cinq gardes / conjoints : un dragon *colossal ancien* de chaque couleur, capable d'utiliser la magie et de parler lorsque la chose est possible.

Description : la couleur des têtes de Tiamat a déjà été évoquée, mais il est à noter que ces teintes se prolongent séparément sur le corps avant de se fondre en trois bandes (une grise, une bleu-vert et une violette) sur l'arrière-train, puis en un marron sombre et terne au niveau de la queue. Son ventre et ses pattes sont d'un vert blanchâtre, qui se fond progressivement dans les couleurs de son corps.

Rapport : le sang de Tiamat est un poison violent, le simple fait de le toucher oblige à lancer un jet de protection contre le poison ou à mourir. La moindre petite écaille de Tiamat est hautement magique et on dit qu'elle accorde à son possesseur le pouvoir de *contrôler les dragons* (comme la potion), mais elle ne saurait servir à forcer un dragon à mettre sa vie en danger. Une écaille de Tiamat serait considérée comme une sainte relique par tout dragon qui la vénère.

Titivilus (Duc de l'Enfer)

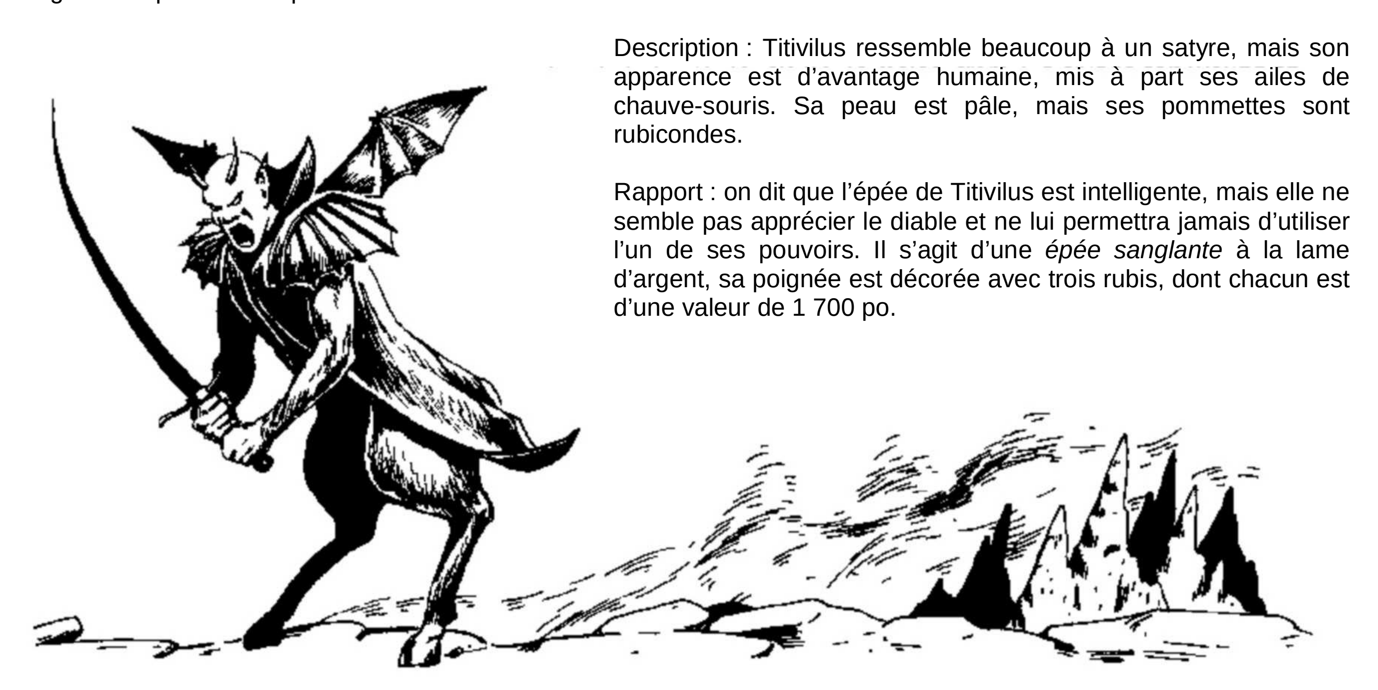
FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 45 m / 90 m (CM : D)
DES DE VIE : 86 pv (13 DV)
% D'ETRE AU GITE : 35 %
TYPE DE TRESOR : G, S, T
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : selon l'arme +3
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 75 %
INTELLIGENCE : supra-géniale (19)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,65 m)
CAPACITE PSI : III / 235
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 9 548 X

Titivilus est réputé pour sa capacité à subvertir les discours, à plonger dans la confusion les mots et ceux qui s'en servent. En l'occurrence, il est le messager de Dispater et lui sert de nonce. Il n'est ni grand ni particulièrement fort, mais il est très malin. On dit que Titivilus possède une *épée argentée sanglante* ; cependant, dans la plupart des cas, il se sert de ses autres pouvoirs.

Titivilus peut utiliser les pouvoirs suivants comme un magicien de niveau 20, à volonté, un à la fois, un par round ou par tour selon le cas : *altération des feux normaux*, *nécro-animation*, *envoûtement*, *charme-personnes* ou *mammifères*, *chaos*, *émotion*, *débilité mentale* (une fois par jour), *oubli*, *maladresse*, *hypnotisme*, *illusion*, *écriture illusoire*, *invisibilité améliorée*, *connaissance des alignements*, *message*, *désinformation*, *non détection*, *autométamorphose*, *protection contre le bien*, *suggestion*, *téléportation*, *langues*, *ventriloquie* et *vent de murmures*. Une fois par jour, il peut employer un *symbole de discorde* ou de *sommeil* (19 niveaux ou DV ou 99 points de vie affectés. Un jet de protection réussi signifie que seul un léger assoupissement se produit avec 1 chance sur 20 de se réveiller complètement à chaque round). Il engendre l'*effroi* au toucher seulement. Il peut *invoquer* 1 – 4 érinyes avec 50 % de chances de succès. Il régénère 1 point de vie par round.

Description : Titivilus ressemble beaucoup à un satyre, mais son apparence est d'avantage humaine, mis à part ses ailes de chauve-souris. Sa peau est pâle, mais ses pommettes sont rubicondes.

Rapport : on dit que l'épée de Titivilus est intelligente, mais elle ne semble pas apprécier le diable et ne lui permettra jamais d'utiliser l'un de ses pouvoirs. Il s'agit d'une *épée sanglante* à la lame d'argent, sa poignée est décorée avec trois rubis, dont chacun est d'une valeur de 1 700 po.



Zagum (Duc de l’Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D’ARMURE : -2
DEPLACEMENT : 36 m
DES DE VIE : 127 pv (20 DV)
% D’ETRE AU GITE : 85 %
TYPE DE TRESOR : C, P
Nbre D’ATTAQUES : 3
DEGATS / ATTAQUE : 3 – 12 / 3 – 12 / 4 – 16
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 65 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : G (4,80 m)
CAPACITE PSI : III / 228
    Modes d’Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 19 810 PX

Zagum est un duc servant Asmodée, et commande 30 compagnies de diables barbelés. Il est ambitieux et maître de lui, mais il considère que la cruauté est une perte de temps sans intérêt, alors qu’en revanche l’humour (plaisanter avec ses congénères diables) est très gratifiant en termes de camaraderie, d’aide mutuelle, de respect et de collaboration. C’est pourquoi, Zagum est doté d’un bon sens de l’humour, parfois grossier, et il est toujours en train d’inventer des blagues ou des bouffonneries amusantes plutôt que blessantes.

Zagum peut utiliser les pouvoirs suivants un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *mur de feu*, *dissipation de la magie*, *paralysie*, *paralysie des monstres*, *vol*, *téléportation* et exaucer le *souhait mineur* d’autrui. Deux fois par jour, il peut provoquer un *pilier de feu*, et une fois par jour, il peut employer un *symbole de souffrance*. Il cause l’*effroi* par son regard (portée maximum de 1”, jet de protection contre les sorts avec un malus de -2 pour éviter), et peut *invoquer* 1 – 4 diables barbelés (75 % de chances de succès) selon son désir. Zagum régénère 2 points de vie par round.

Description : Zagum ressemble à un gigantesque diable barbelé, avec une queue de 5 mètres de long et une rangée crénelée d’épines acérées qui court tout le long de son dos, culminant en un collier osseux hérissé de pointes sur l’arrière et les côtés de sa tête. Sa peau d’écailles est de teinte cramoisie, ses yeux sont jaunes aux pupilles noires.

Zepar (Duc de l’Enfer)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D’ARMURE : -3
DEPLACEMENT : 42 m
DES DE VIE : 118 pv (18 DV)
% D’ETRE AU GITE : 65 %
TYPE DE TRESOR : A, P
Nbre D’ATTAQUES : 1
DEGATS / ATTAQUE : voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +2 ou supérieures
RESISTANCE MAGIQUE : 70 %
INTELLIGENCE : exceptionnelle (15)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (1,50 m)
CAPACITE PSI : IV / 217
    Modes d’Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 14 950 PX

Zepar est un duc au service de Baalzebul, et dirige 28 compagnies de malebranches. Vicieux et arrogant, il s’engage rarement au combat, mais il utilise ses pouvoirs et ses sbires pour harceler les plus faibles que lui. Quand il est de mauvaise humeur, il se défoule sur les lémures impuissants et leur fait subir autant d’atrocités qu’il peut. Il se bat avec une hachette et une épée courte, dont les lames sont enduites du même poison que celui des dagues des érinyes (jet de protection contre le poison ou inconscience pendant 1 – 6 rounds).

Zepar peut employer les pouvoirs suivants à volonté, un à la fois et une fois par round : *pyrotechnie*, *flamme*, *nécro-animation*, *force spectrale*, *intermittence*, *vol*, *détection de l’invisibilité*, *langues*, *suggestion*, *téléportation* et exaucer le

souhait mineur d'autrui. Son toucher peut (à volonté) provoquer l'une des choses suivantes : *effroi* (jet de protection contre les sorts avec un malus de -1, ou, en cas d'échec, se recroqueviller immédiatement, lâchant ses armes) ; *luxure* (arrêt des hostilités et se diriger vers la première créature de même race et de sexe opposé ; cet effet ne dure que 4 rounds et s'achève dans tous les cas où la personne affectée est attaquée – par Zepar, par l'objet de ses désirs ou tout autre agresseur) ; ou *poigne électrique* (11 – 18 points de dégâts). Une fois par jour, Zepar peut utiliser une *allométamorphose* (JP à -1) et, une fois par jour, il peut employer un *symbole d'insanité*. Il peut *invoquer* 1 – 3 malebranches avec 70 % de chances de succès et régénère 1 point de vie par round.

Description : Zepar a l'apparence d'un homme courroucé à la peau sombre, vêtu d'une armure écarlate, avec un pied-bot grotesque et une queue fourchue. Il a de petites cornes cachées sous son casque et il parle d'une voix condescendante et râpeuse. Sous son armure (sans laquelle sa CA est de -2), il a une peau cramoisie et un pied humain « valide » qui a des griffes noires rétractables comme celles d'un chat (1 – 4 points de dégâts, s'il est pied nu).

Rapport : la hachette et l'épée courte de Zepar ont une valeur de 3 500 po chacune. Son armure est de plates +1 et vaut 5 000 po.

Un nouveau Mal… les Possesseurs

L'Enfer faisait rage autour du sommet escarpé de la montagne, des éclairs blancs monstrueux s'abattaient du ciel empli de nuages noirs. L'air était saturé par l'étouffante odeur de soufre et par les terribles plaintes s'élevant des fosses. Des brumes plutoniennes encerclaient la base de la grande montagne, et, à son sommet, se trouvait un trône d'os ouvragé. Ce trône était diaboliquement décoré avec de rouges rubis et de bleus diamants, tous sertis dans la blanche ivoire du royal fauteuil. Sur celui-ci, siégeait le maître de ce domaine : Satan, le Haut Seigneur de l'Enfer.

Satan méditait sur les maux qu'il avait commis et sur les choses qu'il avait accomplies. Depuis d'innombrables mois, il était assis sur le trône osseux, et il contemplait inlassablement les expérimentations qu'il avait menées dans les fosses détestables de la fournaise éternelle. Il avait travaillé sur beaucoup de choses, de bien des façons et avec force appareil, mais il n'avait toujours pas obtenu ce qu'il désirait. Ses créations ne parvenaient pas à satisfaire entièrement ses objectifs, et, après s'en être rendu compte, il avait commencé à chercher un mal nouveau. Il le découvrit facilement, car il était intrinsèquement lié à son essence. Il découvrit la tentation ! La tentation fut alors envoyée faire son œuvre parmi les peuples de la Terre. Bientôt, de nombreux hommes (et même quelques elfes) furent confrontés à la proposition de Satan qui était : « sers-moi et je t'accorderai beaucoup de pouvoirs ! » Ainsi naquirent les morts-vivants.

Mais c'était il y a longtemps, et Satan n'était toujours pas parvenu à réaliser tous ses desseins. C'est pourquoi il revint s'asseoir sur son trône, pour y réfléchir. Il s'interrogeait sans interruption, mais son immense intelligence faisait défaut à sa réputation… jusqu'à ce jour ! Soudain, en réponse à la découverte de Satan, tout l'Enfer se mit à hurler d'un cri blasphématoire qui ne fut encore jamais égalé. Le Haut Seigneur de l'Enfer n'était plus assis sur son trône, mais se dressait maintenant au bord du précipice de la montagne et invoquait toutes les horreurs des abysses. Les âmes se tordaient d'une douleur insupportable, car Satan se réjouissait, et que les célébrations en Enfer, plus que jamais, ne faisaient plaisir qu'au Seigneur des Ténèbres.

Pendant que le tumulte s'apaisait, Satan se rendit dans son puits le plus noir et le plus abject, et se mit à entonner des rituels maudits. Pendant des jours entiers, l'Enfer ne fut plus gouverné et devint chaotique ; toutes les âmes qui y étaient enfermées connurent un soulagement sans précédent pendant l'interruption des tortures sataniques. Le sixième jour, Satan acheva son œuvre maléfique, et les tourments revirent le jour, de plus belle, dans les fosses du Ténébreux Royaume.

Les Possesseurs étaient nés.

Hiérarchie

Les possesseurs sont sous la tutelle de Selm, un lieutenant de Satan, qui reçut le titre de Prince des Possesseurs. A une époque, il y avait, sous l'autorité de Selm, le Conseil des Asuras, les six Seigneurs des Possesseurs qui commandent les Pisachas et les Kuei. Les rapports entre le Conseil des Asuras et Selm reposaient sur un équilibre précaire. En cas de conflit ouvert, le Conseil pourrait bien être capable de renverser Selm, mais ses membres ont toujours été divisés, ce qui permet au Prince des Possesseurs de les contrôler individuellement.

Au fil des siècles, le pouvoir des Diables changea de mains, Satan fut chassé par Baalzebul, qui fut à son tour détrôné par Asmodée (voir le chapitre ***Histoire politique des Enfers*** dans la **Section du Maître**). Malgré ces bouleversements dans l'organisation des Enfers, Selm demeura le Prince des Possesseurs. Le Conseil des Asuras, composé des six Seigneurs des Possesseurs (Thyle, Cykes, Tyd, Nausyyd, Dyclex et Hyrkovan), conserva le contrôle de ses sujets (un groupe très spirituel) et ils commencèrent petit à petit à s'allier les uns aux autres.

Cette subite solidarité entre les membres du Conseil causa bien du souci à Selm et le fit douter de son contrôle sur chacun d'eux. Il se mit à marcher sur des œufs quand il entrait en communication avec l'un des Asuras. Cette prudence de la part de Selm fut tout de suite remarquée et les membres du Conseil apprirent à en jouer. Ils dépossédèrent peu à peu Selm de son pouvoir, bien que ce fut d'une manière imperceptible (car ils ne voulaient pas que leurs manigances arrivent à l'oreille d'Asmodée), en lui démontrant tranquillement la force de leur union.

Tout ceci eut pour effet que le Conseil des Asuras réussit à forcer Selm, par la menace, à réduire son poste (officieusement, bien sûr) à n'être plus qu'une façade. Le Conseil prit alors le complet contrôle sur toutes les actions des possesseurs ; cependant, Selm restait encore le seul à qui Asmodée pouvait donner ses ordres. Le Conseil des Asuras était toujours dans l'obligation d'obéir aux ordres d'Asmodée, et, comme ceux-ci leur étaient transmis uniquement par Selm, ils ne pouvaient pas faire fi de son autorité.

Ce qui en résulta finalement persiste encore à ce jour : Selm, le Prince des Possesseurs, craint la puissance unifiée du Conseil des Asuras, mais Selm est également la courroie de transmission entre le Conseil et Asmodée, à qui le Conseil doit une obéissance ultime. Nous avons là une situation potentiellement explosive, et les opposants de ce conflit sont en permanence sur leur garde.

Selm (Prince des Possesseurs)

FREQUENCE : unique (très rare)
Nbre RENCONTRE : 1
CLASSE D'ARMURE : -5
DEPLACEMENT : 45 m
DES DE VIE : 140 pv (22 DV)
% D'ETRE AU GITE : 60 %
TYPE DE TRESOR : V (x2), Y
Nbre D'ATTAQUES : 2
DEGATS / ATTAQUE : 1 – 10 / 2 – 24 (1 – 10)
ATTAQUES SPECIALES : voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES : touché que par des armes +1 ou supérieures et voir ci-dessous
RESISTANCE MAGIQUE : 80 %
INTELLIGENCE : géniale (17)
ALIGNEMENT : loyal mauvais
TAILLE : M (2,10 m)
CAPACITE PSI : III / 250
Modes d'Attaque / Défense : tous / tous
NIVEAU / VALEUR PX : X / 25 600 PX

Selm se conforme aux capacités générales des diables telles que décrites dans le chapitre sur les ***Diables*** de la **Section des Monstres**. Il est loin d'être aussi puissant qu'Asmodée ou Baalzebul, mais n'en demeure pas moins un diable redoutable. Les dégâts qu'il inflige (attaquant comme un monstre de 14 DV) sont considérables du fait principalement de son énorme force. Il a deux attaques : une avec son poing droit qui causera 1 – 10 points de dégâts et une autre avec sa massue d'os à pointes (tenue dans sa main gauche) qui causera 2 – 24 points de dégâts. S'il est séparé de sa massue, il frappera avec ses deux poings pour 1 – 10 points de dégâts chacun. Grâce à de petites ventouses sous ses pieds, Selm peut marcher sur n'importe quelle surface solide (incluant les toiles et autres substances semblables).

La peau fortement caparaçonnée de Selm semble être formée de feuilles colorées, mais la lumière ne se reflètera pas sur sa surface (aussi dure que le métal) comme elle le ferait, par exemple, sur une cotte de mailles. Ces « feuilles » ont également un effet spécial sur toutes les créatures qui s'approchent à moins de 12" de celles-ci. C'est-à-dire qu'elles sont si belles qu'elles obligent toute créature dans un rayon de 12" à réussir un jet de protection contre les sorts ou d'être enchantée par ces « feuilles ». L'échec du JP signifie que la créature ne peut pas s'arrêter de regarder Selm. Une réussite du JP n'écarte pas complètement le danger, car un nouveau JP devra être lancé à chaque tour (ceci ne permet pas cependant à une créature qui a raté précédemment son JP d'avoir la possibilité d'en lancer un nouveau).

Les yeux de Selm ont le pouvoir de *pétrification* sur toutes les créatures qui croisent son regard, s'il le désire (1 attaque par regard / round). Toute créature qui ne peut (ou ne veut pas) s'empêcher de détourner son regard du corps de Selm doit réussir un jet de protection contre la paralysie à chaque round ou bien être pétrifiée pour 24 heures (à condition que Selm tourne son regard vers le personnage). L'effet du regard de Selm a une portée de 24" et peut être utilisé conjointement avec une attaque physique.

Selm a deux défenses spéciales, en plus de son immunité aux armes non magiques, l'une est physique, l'autre surnaturelle. Sur le plan physique, il est immunisé aux attaques à mains nues pour étreindre et culbuter du fait des énormes pointes qui garnissent ses bras. Si un personnage devait tenter une de ces attaques, il conviendra de lui dire que son assaut échoue et qu'il reçoit en outre 1 – 10 points de dégâts d'entaille. La seconde défense de Selm est une immunité complète aux possesseurs à l'exception des Asuras (et ces derniers n'ont que 50 % de leurs chances normales de posséder). Cette protection émane d'un petit disque (sur lequel se trouve le dessin d'une étoile) qui est au milieu du torse de Selm. Ce disque fait réellement partie de sa peau et ne peut être enlevé (sans ruiner son effet protecteur) que par un armurier nain qui se consacrerait exclusivement à cette tâche pendant une durée d'un mois sans interruption. A la fin du mois, un *souhait* doit être lancé pour parachever l'opération.

Selm peut utiliser les pouvoirs suivants à volonté : *ténèbres éternelles*, *illusion* (comme le bâtonnet), *effroi* (comme le bâtonnet), *détection de la magie*, *lecture des langues* et *de la magie*, *pyrotechnie*, *ESP*, *dissipation de la magie*, *clairvoyance*, *clairaudience*, *transformation d'objet* et *arrêt du temps* (une fois par jour seulement).

Selm, en tant que Prince des Possesseurs, peut *invoquer* en un round : 1 – 4 Kuei, 1 – 2 Pisachas ou 1 Asuras. Cependant, il répugnera à appeler un Asuras à son aide en raison de son différent avec les membres du Conseil.

Les trois types de Possesseurs

Tous les possesseurs ont les caractéristiques communes suivantes. Pour les spécificités de chacun, consulter les descriptions individuelles ci-dessous.

Les possesseurs sont des êtres entièrement et totalement incorporels. Ils n'ont pas de masse, et de ce fait, ne sont pas du tout sujets aux attaques normales. Ils doivent être *invoqués* sur le *Plan Primaire* par un personnage puissant parce qu'ils ne peuvent pas voyager à travers les plans par leurs seuls moyens. Ils sont absolument insensibles à toute arme et toute magie à l'exception de certains sorts (listés plus bas). Les formes matérielles dans lesquelles ils s'incarnent peuvent, cependant, être tuées normalement.

Le processus pour prendre possession d'une créature est exactement le même pour un Kuei, Pisachas ou Asuras :

1. Le possesseur doit rester dans un rayon de 240" de sa victime pendant six jours consécutifs. Durant cette période, le possesseur peut être découvert par un clerc qui le recherche activement pendant au moins un tour. Une fois que le possesseur est découvert, une *bénédiction* lancée sur la victime forcera le possesseur à laisser cette personne tranquille pendant un an.
2. Après l'attente de six jours, le possesseur peut tenter d'entrer dans le corps de la victime. Cela se produit à moins qu'un jet de protection contre les sorts ne soit réussi avec un malus de -5. Les clercs, quant à eux, n'auront qu'un malus de -1 (au lieu de -5). Une *protection contre le mal* ou un *sanctuaire* empêchera l'entrée dans le corps de la victime pendant la durée du sort ; une *protection contre le mal* pourra également faire sortir un possesseur d'un corps si la *conjonction* n'a pas encore eu lieu (le possesseur peut être entré dans le corps de la victime depuis 1 heure / niveau du clerc qui lance ce sort). Une victime dans le corps de laquelle un possesseur est entré ne présentera aucun symptôme visible.
3. Un *souhait*, une *altération de la réalité* ou une *parole sacrée* pourra faire sortir le possesseur de sa victime à tout moment antérieur à la *conjonction*. La *conjonction* est la fusion du possesseur et de la victime. La période de temps qui s'écoule entre le moment où le possesseur entre dans le corps et celui où il accomplit la *conjonction* s'appelle l'interface. Si durant l'interface, la victime se met à dormir, elle fera immanquablement des cauchemars. La *conjonction* se produira 1 – 100 heures après l'entrée du possesseur dans le corps de la victime, et, une fois qu'elle est réalisée, la victime ne peut plus rien faire.
4. Après l'accomplissement de la *conjonction*, le possesseur devient invulnérable à toute attaque, magique ou autre, exception faite du sort de clerc *exorcisme*. Selon le type de possesseur impliqué, il existe une certaine période de temps (après que la *conjonction* soit faite) avant que le possesseur puisse faire son ultime attaque à l'encontre de l'ego de la victime, et ce temps sera utilisé (par le possesseur) pour briser la volonté de sa victime en lui infligeant une série d'horribles événements (qui sont détaillés dans la rubrique de chaque possesseur). Quand ce temps est écoulé, le résultat de la possession est déterminé par le jet d'un d%. Modifier le % de Possession de Base du possesseur avec les bonus / malus suivants :

Clerc	-10 %	*Prière**	-5 %
Paladin	-5 %	Dans l'enceinte d'un temple du Bien	-10 %
Druide	-5 %	Dans l'enceinte d'un temple du Mal	+10 %
Alignement Bon	-5 %	Symbole religieux Bon en argent sur le corps	-5 %
Alignement Mauvais	+5 %	Symbole religieux Mauvais en argent sur le corps	+5 %
*Protection contre le mal**	-5 %	Dans le rayon d'1 m d'une *tour de volonté incorruptible**	-5 %
*Bénédiction**	-5 %	Victime attaquée par une *insinuation spirituelle**	+5 %
*Cantique**	-5 %		

* Le sort ou la capacité psi doit être opérationnel à l'instant précis où le possesseur fait son assaut final contre l'ego de la victime.

Lancer un dé de pourcentage. Un jet inférieur, ou égal, au % de Possession de Base modifié signifie que la possession a été accomplie avec succès, mais un jet supérieur au score nécessaire indique que la victime a rompu la *conjonction* entre le possesseur et son corps (ainsi, le possesseur sera de nouveau en interface pour 1 – 100 heures, s'il désire faire une nouvelle *conjonction*).

5. Si la possession est accomplie avec succès, le possesseur sera capable d'utiliser un certain pourcentage des capacités originaires de la victime (toute fraction arrondie au supérieur) qui dépend du type de possesseur. Cependant, si la victime est un clerc ou un paladin alors le corps est détruit et l'âme de la victime est damnée pour l'éternité. Rien ne pourra expulser un possesseur qui a pris possession du corps d'une victime si ce n'est la mort du corps ou l'exorcisme du possesseur. Tuer le corps permettra de le *rappeler à la vie*, mais le personnage rappelé à la vie aura perdu définitivement un niveau d'expérience.

	Type I : Kuei	Type II : Pisachas	Type III : Asuras
FREQUENCE :	peu commun	rare	très rare
Nbre RENCONTRE :	1 – 4	1 – 2	1
CLASSE D'ARMURE :	sans objet	sans objet	sans objet
DEPLACEMENT :	180 m	225 m	360 m
DES DE VIE :	sans objet (7 DV)	sans objet (9 DV)	sans objet (16 DV)
% D'ETRE AU GITE :	aucun	aucun	aucun
TYPE DE TRESOR :	aucun	aucun	aucun
Nbre D'ATTAQUES :	0	0	0
DEGATS / ATTAQUE :	aucun	aucun	aucun
ATTAQUES SPECIALES :	voir ci-dessous	voir ci-dessous	voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :	aucune	aucune	aucune
RESISTANCE MAGIQUE :	spéciale	spéciale	spéciale
INTELLIGENCE :	moyenne (9)	haute (13)	supra-géniale (19)
ALIGNEMENT :	loyal mauvais	loyal mauvais	loyal mauvais
TAILLE :	sans objet	sans objet	sans objet
CAPACITE PSI :	VI / aucune	VI / aucune	VI / aucune
Modes d'Attaque / Défense :	aucun / aucun	aucun / aucun	aucun / aucun
NIVEAU / VALEUR PX :	VI / 1 810 PX	VIII / 2 980 PX	X / 11 440 PX
% DE POSSESSION DE BASE :	50 %	75 %	100 %

Kuei
Après que la *conjonction* soit faite, un Kuei doit attendre exactement sept jours avant de pouvoir passer à l'étape critique de la possession, et, à ce moment précis, le sort de la victime sera fixé. Du premier au quatrième jour, on observera une augmentation progressive de distorsions corporelles sur la victime. Le cinquième jour, les distorsions arrêteront d'augmenter, mais le Kuei sera capable de parler par la bouche de la victime. Le sixième jour, le Kuei sera capable d'infliger 1 – 4 points de dégâts une fois / heure – à la condition que : 1° la personne attaquée rate son JP contre les sorts, et que 2° la personne attaquée soit dans un rayon de 3" du corps. L'attaque prendra la forme d'un acte surnaturel (effrayant). Le septième jour, le Kuei ne sera plus capable de produire des dommages (comme au sixième jour), mais, au lieu de cela, deux fois par jour, il lui sera permis d'utiliser une *télékinésie* d'une capacité pondérale de 1 000 po pour une durée d'un tour.

Si la possession est effective, le corps reprendra son apparence d'origine, et le Kuei sera capable d'utiliser 25 % des capacités spéciales de la victime. Les Kuei qui réussissent entièrement la possession sont capables d'employer une *télékinésie* de 1 000 po à volonté, sans limite de durée ni de portée.

Pisachas
Ce type de possesseur a généralement les mêmes caractéristiques qu'indiquées sous la rubrique des Kuei, à l'exception des points suivants :

1. Ils n'ont qu'une attente de cinq jours, pendant le processus de possession, avant d'atteindre le stade critique. La période de distorsion corporelle se déroule pendant les trois premiers jours, le jour des dommages est le quatrième et le cinquième jour est celui où le Pisachas peut utiliser le pourvoir de *télékinésie*. En outre, la capacité pondérale est égale à 2 000 po.
2. Les dégâts infligés au quatrième jour sont de 2 – 8 points.
3. Les Pisachas sont capables d'utiliser 50 % des capacités spéciales de la victime après que la possession soit accomplie.
4. Si le corps qu'un Pisachas a possédé est tué, l'attaquant qui a donné le coup mortel est automatiquement soumis à un jet de possession. S'il est réussi, le Pisachas a possédé la nouvelle victime. Si le corps que le Pisachas possédait est tué d'une autre façon qu'au corps à corps (magie, etc.), alors un jet de possession n'est lancé que si le point d'origine de l'attaque (lanceur de sorts, etc.) est à une distance de 3" ou moins du Pisachas.

Asuras
Les Asuras sont les plus puissants des possesseurs. Leur nom sont : Thyle, Cykes, Tyd, Nausyyd, Dyclex et Hyrkovan. Ensemble, ils forment le Conseil des Asuras. Chaque Asuras ne doit attendre qu'un jour avant d'atteindre l'étape critique de la possession d'une créature. Pendant cette journée, la forme de l'être possédé se transformera progressivement en une caricature d'être humain. De même, un Asuras inflige des dégâts comme s'il était un Kuei (en tout point sauf pour le montant des dommages qui sont de 4 – 16 points) pendant toute la journée précédant la possession effective. En outre, l'Asuras peut employer une *télékinésie* d'un poids équivalent à 5 000 po. La possession finale redonne au corps son apparence normale et confère à l'Asuras l'utilisation de 100 % des capacités de la créature possédée.

Les Asuras peuvent localiser tout personnage Loyal Bon qui a atteint son niveau nominal ou supérieur (*i. e.* Paladin pour les Paladins, Sorcier pour les Magiciens, etc.) dans un rayon de 480 km. Tout ce qu'ils doivent faire est de se concentrer pendant un tour, à la suite de quoi la localisation du personnage est révélée *s'il se trouve sous sa forme véritable*. Toute personne changée par *hétéromorphisme*, par *autométamorphose* ou autre altération similaire

échappera au pouvoir de détection de cette capacité. Enfin, si le corps qu'un Asuras a possédé est tué, l'Asuras peut « sauter » dans le corps de n'importe quel être situé à moins de 240", sauf que les êtres loyaux bons ne peuvent pas être sujets de ce « saut ». Les conditions à remplir pour que cette manière de possession réussisse sont les suivantes :

1. La victime potentielle doit avoir le plus petit montant de points d'expérience de toutes celles présentes dans un rayon de 240" (Loyaux Bons mis à part).
2. Un jet de possession doit être réussi. Si le « saut » échoue, alors l'Asuras ne peut pas retenter de posséder le même personnage une seconde fois. Le « saut » ne prend qu'un round pour se faire.

L'Exorcisme

L'*exorcisme* doit se faire selon les règles du MANUEL DES JOUEURS ; cependant, il est nécessaire de tenir compte de certaines particularités concernant les possesseurs. Ci-dessous se trouve la liste des indications à suivre pour exorciser un possesseur :

1. L'exorcisme ne fonctionnera pas sur un possesseur qui n'est pas en *conjonction* avec sa victime ou qui n'a pas pris entièrement possession de sa victime.
2. La chance de base pour exorciser un possesseur est doublée si ce dernier est seulement en *conjonction* avec sa victime (*i. e.* quand il n'a pas encore l'entière possession).
3. Pour la détermination des modificateurs à la chance de base de l'exorcisme, considérer les Kuei, Pisachas et Asuras comme étant respectivement de niveau 7, 9 et 16.
4. Tout dégât reçu par le lanceur de sort au cours de l'exorcisme (par un possesseur en *conjonction*) peut rompre la continuité du sort, et, s'il est rompu, le sort sera perdu. Pour éviter que le sort ne soit interrompu, l'exorciseur doit réussir un jet de protection contre la paralysie à chaque fois qu'il encaisse des dommages.

Note : gardez à l'esprit que, si un possesseur en *conjonction* qui cause des dégâts à l'exorciseur ne ruinera pas forcément le sort (voir le point n° 4 ci-dessus), un possesseur qui a l'entière possession de sa victime pourra en revanche assurément le faire s'il parvient à infliger des dégâts directement à l'exorciseur (clerc, paladin, etc.). En outre, compte tenu du fait qu'un possesseur, ayant le contrôle complet du corps de la victime, peut se mouvoir, maintenir le monstre dans la portée du sort de 1" sera un problème infernal.

Post-scriptum du traducteur

J'ai déjà mentionné, dans l'***avant-propos***, la raison pour laquelle aucune publication officielle de TSR n'est parue après 1981 sur les anges, les diables et Satan. Il faudra attendre la sortie de la gamme PLANESCAPE en 1994 pour que les diables reviennent en « odeur de sainteté », mais, avec cette ironie du sort parfaitement diabolique, de devoir changer de nom : comme Beelzebub dût devenir Baalzebul, les diables devinrent les baatezus. Mais là n'est pas l'objet de mon propos final.

Le présent manuel est la synthèse de tout ce qui a été publié de façon disparate sur les diables, pour la 1ère édition des **Règles Avancées de Donjons & Dragons**, et l'on peut se demander pourquoi cette somme n'avait encore jamais été réalisée. Toujours est-il que le fait d'avoir réuni au même endroit toutes ces informations sur les anges et les diables, nous autorise à tirer des conclusions concernant la cosmologie d'**AD&D**.

Voici donc les faits : les diables sont des anges déchus et Tiamat est un archi-diable. Tiamat est aussi la mère de tous les dragons du Mal. Est-ce que les dragons sont alors des diables ? Est-ce que les dragons sont des anges déchus ? Ou bien, ne serait-ce pas plutôt les diables qui seraient des dragons, Tiamat ayant gardé son apparence d'origine, à la différence des autres archi-diables. Si les diables sont des dragons, alors les anges aussi sont des dragons, car les diables furent des anges. Auquel cas, nous aurions un lien direct entre les dragons métalliques (les bons) et les anges, et un lien direct entre les dragons de couleur (les mauvais) et les diables. Par conséquent, Bahamut serait lui-même un archange ou un prince angélique supérieur.

Les diables sont souvent décrits sous leur véritable forme comme étant reptiliens, notamment avec des écailles. Les ailes des érinyes ont des plumes, comme les oiseaux, et les oiseaux sont les descendants lointains des dinosaures. Ceci laisse entendre que les diables sont aussi de la famille des sauriens et, par extension – pour un monde fantastique – de la famille des dragons. Les abishaï sont d'ailleurs la preuve vivante de cette synthèse « dragon-diable ».

Mais, s'il faut remonter jusqu'au Ciel, on lit que la forme véritable des anges est également reptilienne. Ils ont des écailles, des ailes de plumes, ils ont la forme de serpent et crachent du feu. Autant dire que les anges, sous leur vraie forme, sont des dragons. Le serpent à plumes, le coatl, pourrait aussi bien faire l'affaire car il est aussi une créature loyale bonne originaire des Cieux.

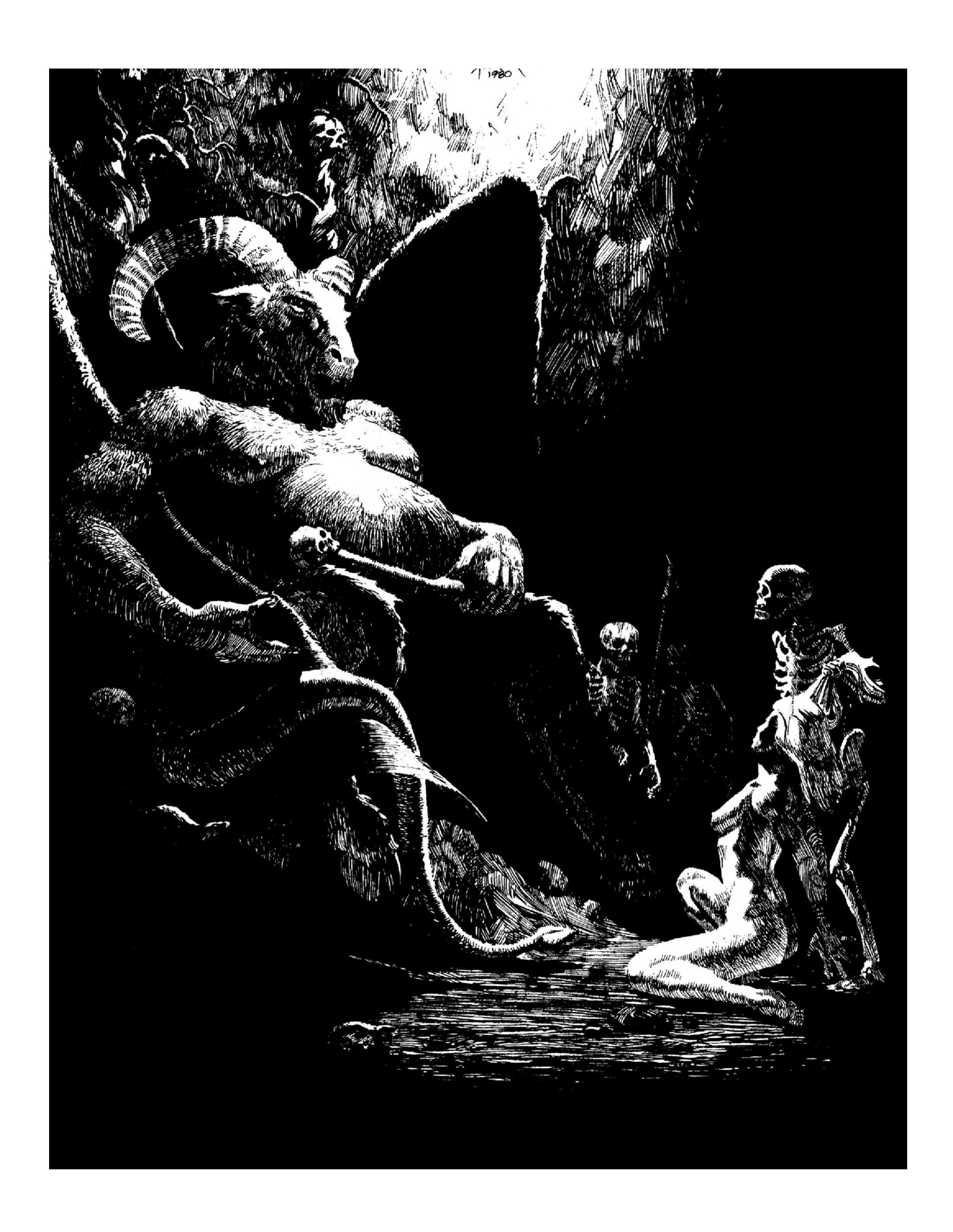
Pour en revenir à Satan, nous n'aurons donc plus trop de réticences à affirmer qu'il soit, lui aussi, un dragon, d'après les raisonnements ci-dessus, d'autant plus que son illustration le dépeint avec une peau écailleuse. Satan était le premier des anges, ce qui confirmerait aussi le fait que tous les anges soient des dragons. Mais la plus troublante des conclusions, serait d'aller jusqu'au bout et de dire que Dieu Lui-même est un dragon. Nier cette évidence serait faire preuve, pour le moins, d'un certain manque de cohérence.

Je ne me hasarderai pas sur la planche savonneuse des spéculations délirantes venant du monde des auteurs de littérature paranormale qui arrivent à la même conclusion par la simple lecture de la Bible, et je me limiterai strictement au monde imaginaire dans lequel nous vivons nos aventures ludico-rôlesques. Car, qu'est-ce qui nous empêche désormais de penser que le monde d'**AD&D** fut autrefois uniquement peuplé de dragons, comme le nôtre le fût, à la préhistoire, par les dinosaures.

Des dragons partout : des dragons sur Terre, des dragons en Enfer, des dragons dans les Cieux. Des anges dragons, des diables dragons et surtout un Dieu dragon unique. Dans ce monde naturellement rivé sur les préceptes de la Loi, tout portait écailles, plumes et queue de lézard. Et puis, une catastrophe dut se produire, que l'on ne peut se figurer que par l'irruption du Chaos : par exemple, une invasion de Titans. Les Titans sont à l'origine des panthéons de dieux anthropomorphes (grec, nordique, égyptien, sumérien, babylonien, chinois, japonais, etc.) – bref, des dieux païens. Ces dieux sont souvent figurés en train de se battre contre des serpents. Ils engendrèrent les géants, et toutes leurs déclinaisons miniatures, dont les humains.

Par la force des choses, les dragons durent tenir compte de cette nouvelle présence et apprirent également à se servir des humains. C'est pourquoi ils prirent l'apparence d'hommes, volontairement ou par hybridation, et que les diables et les anges ont des figures humaines : ceci afin de pouvoir convertir les hommes plus facilement à leur culte. Mais sous le masque du sourire angélique ou de la grimace diabolique, se trouve la réalité qu'on a voulu nous voiler : les Cieux et les Enfers appartiennent aux dragons.

Galliskinmaufrius
24 mai 2011


1980

Appendices

MEPHISTOPHELES
D'où vient ce vacarme ? Qu'est-ce qu'il y a pour le service de monsieur ?

FAUST
C'était donc là le contenu du barbet ? Un écolier ambulant.

MEPHISTOPHELES
Je salue le savant docteur. Vous m'avez fait suer rudement.

FAUST
Quel est ton nom ?

MEPHISTOPHELES
La demande me paraît bien frivole, pour quelqu'un qui a tant de mépris pour les mots, qui toujours s'écarte des apparences, et regarde surtout le fond des êtres.

FAUST
Chez vous autres, messieurs, on doit pouvoir aisément deviner votre nature d'après vos noms, et c'est ce qu'on fait connaître clairement en vous appelant ennemis de Dieu, séducteurs, menteurs. Eh bien ! qui donc es-tu ?

MEPHISTOPHELES
Une partie de cette force qui tantôt veut le mal et tantôt fait le bien.

FAUST
Que signifie cette énigme ?

MEPHISTOPHELES
Je suis l'esprit qui toujours nie ; et c'est avec justice : car tout ce qui existe est digne d'être détruit, il serait donc mieux que rien n'existât. Ainsi, tout ce que vous nommez péché, destruction, bref, ce qu'on entend par mal, voilà mon élément.

Johann Wolfgang von Goethe
FAUST
Cabinet d'étude

Sources

Livres de règles

MONSTER MANUAL, *Devils*, Gary Gygax, 1977
FIEND FOLIO, *Styx Devil*, Ian Livingston, 1981
MONSTER MANUAL II, *Devils*, Gary Gygax, 1983
UNEARTHED ARCANA, *Character Spells*, Gary Gygax, 1985
MANUAL OF THE PLANES, *The Nine Hells*, Jeff Grubb, 1987

Modules

DUNGEON MODULE L3, *Deep Dwarven Delve*, Len Lakofka, 1979
THE LOST CAVERNS OF TSOJCANTH, *Booklet 2*, Gary Gygax, 1982
TALES OF THE OUTER PLANES, *To Hell and Back*, John Terra, 1988

Magazines

EPEES & SORTILEGES N° 1, *Un drôle de personnage*, Philippe Magnin, 1986
DRAGON MAGAZINE N° 17, *Messengers of God: Angels in Dungeons and Dragons*, Stephen H. Dorneman, 1978
DRAGON MAGAZINE N° 20, *Demonology Made Easy*, Gregory Rihn, 1978
DRAGON MAGAZINE N° 20, *Demonic Possession in the Dungeon*, Chas. Sagui, 1978
DRAGON MAGAZINE N° 28, *The Politics of Hell*, Alexander von Thorn, 1979
DRAGON MAGAZINE N° 35, *Angels*, William Fawcett, 1980
DRAGON MAGAZINE N° 42, *Demons, Devils and Spirits – The Asperim*, Tom Moldvay, 1980
DRAGON MAGAZINE N° 42, *A new Evil… The Possessors*, Arn Ashleigh Parker, 1980
DRAGON MAGAZINE N° 56, *Protection Circles and the like*, Gary Gygax, 1981
DRAGON MAGAZINE N° 75, *New denizens of devildom*, Gary Gygax, 1983
DRAGON MAGAZINE N° 75, *The Nine Hells – Part I*, Ed Greenwood, 1983
DRAGON MAGAZINE N° 76, *The Nine Hells – Part II*, Ed Greenwood, 1983
DRAGON MAGAZINE N° 91, *Nine Hells Revisited*, Ed Greenwood, 1984
DRAGON MAGAZINE N° 91, *Eight devilish questions*, Ed Greenwood, 1984
DRAGON MAGAZINE N° 106, *A Plethora of Paladins – The Illrigger*, Christopher Wood, 1986
DRAGON MAGAZINE N° 120, *Dining out in the Hells*, Jonathan Edelstein, 1987
WHITE DWARF N° 22, *Black Priests*, Lewis Pulsipher, 1980
WHITE DWARF N° 47, *The Demonist*, Phil Masters, 1983
WHITE DWARF N° 48, *The Demonist's Grimoire*, Phil Master et Dave Morris, 1983
WHITE DWARF N° 53, *Sign Here Please…*, Lewis Pulsipher, 1984

Inspirations

Œuvres littéraires

L'ODYSSEE, *Livre XI*, Homère, VIIIème siècle avant J.-C.
L'ENEIDE, *Livre VI*, Virgile, -19 avant J.-C.
LA DIVINE COMEDIE, *L'Enfer*, Dante Alighieri, 1304
ROLAND FURIEUX, *Livre XVII*, l'Arioste, 1516
JERUSALEM DELIVREE, *Livre IV*, le Tasse, 1575
LA REINE DES FEES, *Livre II – chant 7*, Edmund Spenser, 1590
LE PARADIS PERDU, *Livre I (263 – 264)*, John Milton, 1667
LES AVENTURES DE TELEMAQUE, *Livre XVIII*, Fénelon, 1699
VATHEK, *Conte arabe*, William Beckford, 1787
FAUST, *Cabinet d'étude*, Johann Wolfgang von Goethe, 1808
LES FLEURS DU MAL, *Les Litanies de Satan*, Charles Baudelaire, 1857
LA FIN DE SATAN, *Hors de la Terre*, Victor Hugo, 1885
DEMONS ET MERVEILLES, *A la recherche de Kadath*, Howard Philips Lovecraft, 1927
L'ULTIME RIVAGE, *Cycle de Terremer III*, Ursula Le Guin, 1972
INFERNO, Larry Niven et Jerry Pournelle, 1976

Autres références

REALMS OF FANTASY – TO HELL AND BACK, *Book I*, Nigel D. Findley, 1993
HACKMASTER, *Hacklopedia of Beasts – Volume II, Dragons: Chromatic (Tiamat)*, Jo Jo Zeke, 2001
HACKMASTER, *Hacklopedia of Beasts – Volume V, Nefarians: Devils*, Jo Jo Zeke, 2001
THE HELLGAME, *The Game of Infernal Intrigue*, Anders Fager, 2002



MANUEL DES DIABLES

« Par moi, vous pénétrez dans la cité des peines ;
par moi, vous pénétrez dans la douleur sans fin ;
par moi, vous pénétrez parmi la gent perdue. »

- Divine Comédie - L'Enfer - début du Chant III
- DANTE

Enfin !

Le présent ouvrage est la somme d'un travail de compilation, de traduction et d'organisation d'articles, d'informations éparses publiés dans divers ouvrages et magazines sur une période allant de 1977 à 1988.

Les sources principales sont les deux MANUELS DES MONSTRES mais aussi les contributions majeures sur les diables et les Enfers dues à Ed Greenwood grâce à ses articles parus dans DRAGON MAGAZINE.

Ce Manuel des Diables permettra au Maître de Donjon de damner les personnages les plus angéliques. Ces créatures diaboliques représenteront un nouveau défi à la sagacité des joueurs et aux pouvoirs de leurs personnages.



Produits du Donjon